

Popsoft
2007年 总第247期
大众软件®
半月刊
w m.cn
电脑应用和娱乐的第一选择
14
零售5元
舞街区
5jq.hanghai.com
《舞街区》
七八九连续三月激情公测
千万精品服饰大赠送
网络视频舞厅永久免费
随刊赠送
一百易
英语学习卡
42 以逸待劳——打造Vista无人值守安装光盘
65 只买对的，不选贵的——暑期中低端主板选购
78 《仙剑奇侠传四》连续报道（七）
102 《古墓丽影——周年纪念》图文全解攻略
ISSN 1007-0060
14>
9 771007 006005
SNAIL GAME
游戏蜗牛



索尼推荐使用正版Windows Vista™ Home Premium



VGN-FZ系列



小机身里，照样给你大屏幕

图片为合成图

VAIO FZ 采用英特尔® 迅驰® 双核处理器技术

vaio-online.sony.com/cn VAIO顾客免费咨询热线：800-820-2228

把15.4" 宽屏放进14.1"机身里※，FZ系列让你大有看头



银色机身外观



影音快捷键
新娱乐体验

VGN-FZ18

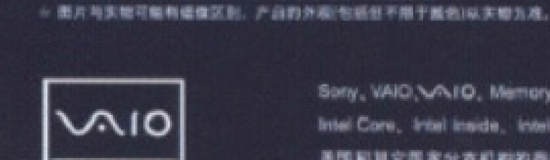
- 英特尔® 迅驰® 双核处理器技术*1
  - 英特尔® 酷睿™ 2 双核处理器T7500 (2.20 GHz)
  - 英特尔® PRO/Wireless 3945ABG无线网络连接
  - 移动式英特尔® PM965高速芯片组
- 正版Windows Vista™ Home Premium家庭高级版(简体中文版)
- NVIDIA® GeForce® 8400M GT GPU
- 160GB硬盘 1GB DDR2内存(可扩展至2GB)
- 蓝光光碟驱动器
- 15.4" 宽屏(WXGA: 1280×800) 彩色液晶显示器(炫彩贵丽屏)
- 内置摄像头及麦克风
- 重量：约2.7kg(含电池)
- VGP-BPS8锂电池：使用时间约2.5小时*2

VGN-FZ17

- 英特尔® 迅驰® 双核处理器技术*1
  - 英特尔® 酷睿™ 2 双核处理器T7300 (2 GHz)
  - 英特尔® PRO/Wireless 3945ABG无线网络连接
  - 移动式英特尔® PM965高速芯片组
- 正版Windows Vista™ Home Premium家庭高级版(简体中文版)
- NVIDIA® GeForce® 8400M GT GPU
- 120GB硬盘 1GB DDR2内存(可扩展至2GB)
- DVD±RW/±R DL/RAM光驱
- 15.4" 宽屏(WXGA: 1280×800) 彩色液晶显示器(炫彩贵丽屏)
- 内置摄像头及麦克风
- 重量：约2.7kg(含电池)
- VGP-BPS8锂电池：使用时间约2.5小时*2

VGN-FZ15

- 英特尔® 迅驰® 双核处理器技术*1
  - 英特尔® 酷睿™ 2 双核处理器T7100 (1.80 GHz)
  - 英特尔® PRO/Wireless 3945ABG无线网络连接
  - 移动式英特尔® PM965高速芯片组
- 正版Windows Vista™ Home Premium家庭高级版(简体中文版)
- NVIDIA® GeForce® 8400M GT GPU
- 100GB硬盘 1GB DDR2内存(可扩展至2GB)
- DVD±RW/±R DL/RAM光驱
- 15.4" 宽屏(WXGA: 1280×800) 彩色液晶显示器(炫彩贵丽屏)
- 内置摄像头及麦克风
- 重量：约2.7kg(含电池)
- VGP-BPS8锂电池：使用时间约2.5小时*2







创 所 未 想



大話西遊
ONLINE
xy3.163.com
8.15 倾情公测
情动今生 为爱西行
这里有刻骨铭心的情感故事等你来谱写；
这里有美轮美奂的视觉盛宴等你来感受；这里有想象丰富的创新玩法等你体验；
在大话 3 的情义世界里，让我们一起追寻内心深处的感动！
網易 NETEASE
www·163·com
网易互动娱乐
广州网易互动娱乐有限公司
游戏客服电话：020-83918161
游戏客服专区网址：http://xy2.cs.nie.163.com
看杂志 得惊喜
1AKJ



红色警戒
热血内测
新版内容全面升级
天上掉下个
福克斯
杀进内测抢轿车
WWW.FIREOL.COM
2D网游 王者之作 即时战略 热血网游
捷成讯科技
游诚网络
WWW.FIREOL.COM
游诚网络
地址：北京市海淀区清华科技园创业大厦 B02 座 8 层
邮编：100084
电话：010-58810900
传真：010-58810930
E-mail：market@fireol.com

大众软件 2007增刊

《魔兽世界——燃烧的远征》

攻略全书即将与官方资料篇同步火热上市，

为你新的远征助燃！

随书附赠精美周边大礼包！

敬请期待！



发行代理：北京情文图书有限公司　电话：（010）65934375　65025164
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263　传真：（010）65934375　邮编：100026

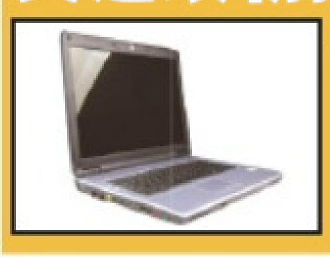
CONTENTS 目录

2007年第14期 总第247期

14
2007
本期推荐

新品初评

又是改朝换代时
——英特尔新迅驰双核笔记本电脑评测



新平台采用“处理器＋芯片组＋无线网络模块”组合方式，整体性能相比以往产品有明显提升。

实用软件

以逸待劳
——打造Vista无人值守安装光盘



用户可利用新的封装技术拥有完全个性化的安装方式，打造出完全符合自己要求的安装光盘。

前线地带

《仙剑奇侠传四》连续报道（七）
——酒剑情诗相留醉



“仙剑四”的音乐、诗词以及动画都非常有特色。

攻城略地

《两个世界》心得技能详解

这个双DVD的庞然大物将你带入一款高自由度豪华RPG的世界中。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 杨旸
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 余蕾
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通彩色印刷有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2007年07月16日
零 售 价 人 民 币 5.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元

LG Life's Good

娱乐无“线”
谁比我锐





要娱乐，不要枯燥！要自由，不要束缚！给你精彩无“线”量，快来做娱乐大赢家！

即日起(6月16日—8月31日)凡购买LG指定型号锐比显示器，即可获赠无线鼠标或无线键鼠，还可凭22位序列号在LG官方网站http://www.lgemonitor.com.cn进行产品注册，更有机会赢取双重大奖。还不赶快来为无“线”自由战斗！

▶ 暗部画面层次分明 ▶ 丰富色彩明艳动人 ▶ 细节呈现淋漓尽致 ▶ 动态影像清晰流畅

活动型号：L245WP M228WA L226WTQ L225WT L206WTQ L204WT L196WTQ M198WA(详情请咨询卖场导购)





见所未见
never seen before

LG显示器

编辑部报告

无限容量

前几天，我一个朋友买了张4G的CF卡，准备用在他的照相机上。他用的是一部600万像素的相机，算下来这张卡可以让他一气拍下三四千张照片，除非跑到乞力马扎罗山之类渺无人烟的地方，否则他基本可以把移动硬盘扔掉了——但这不是我要说的重点，我要说的是，他买这张CF卡只用了200多块钱。就在两三年前，200块钱还只够买一张1G的闪存卡。若是再往前看一看，我的第一张128M CF卡足足花掉了我500元。如果有闲心，上网查一下，我们可能会了解到这种储存产品的价格在最近几年里是如何一路迅猛下滑的，原因不外乎新技术推广、新工厂开设之类。说起来，凡是IT产品，就基本免不了一出生就贬值的命。我也算亲历过硬盘从420M发展到320G的过程，但在储存卡的发展速度上仍然没认清形势。

就在前几年，我还并不觉得我有什么必要买一张4G的卡，现在看起来，这就好像我1997年也不觉得自己这辈子能用到过百G的硬盘一样。时代在发展，需求在增加，软件厂商们总有办法把一大堆东西塞进去。虽然现在我们还未遇到过上百兆的文件，但是看起来，也许就在一年后，我们就会在自己手机上用到超过1G的软件了——看上去闪存卡在走一条硬盘的老路，但速度却快了不少。我不喜欢这个预言，但我觉得它会成真。

King@popsoft.com.cn
存储于1G闪盘

下期预告

实用软件： 低端电脑的Vista设置
前线地带： 《仙剑奇侠传四》独家抢先体验
锋利的盾： 双重的控制乐趣——浅谈QTE操作
攻城略地： 伊苏——菲尔盖纳之誓约

★幸运读者获奖名单★

TOP TEN网投幸运读者

奖品为《魔兽世界》明信片一套和玩偶鸟一只

辽宁 林钧鹏　江苏 汤 旸
河南 刘宪章　河南 黄治国
安徽 罗 宁　河南 黄奕淇
河南 游方舟　河南 郑秋芬

（网投地址：www.popsoft.com.cn）

读者回函卡幸运读者

奖品为漫步者高级耳机一副



北京 张 伟　新疆 程劲松
江苏 赵 琼　四川 陈晓冬
浙江 李 帅　安徽 马永强
福建 朱闽传　上海 徐江涌
湖南 杨百岳　天津 董兴业

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

声明



刘备一生自述

大家好，我叫刘备，字玄德，也许很多人认识我，没错，我就是三国时期名噪一时的蜀国皇帝。我出生在涿郡，自幼家贫，日常以卖草鞋为生，但我可是正经八百汉祖刘邦的后人。旁人都说我的相貌异于常人，所以我认为自己肯定有大富大贵之命，人生理想便是能像祖先那样建立一番霸业。24岁的时候，世逢黄巾之乱，我认识了生命中两位共赴生死的好兄弟，杀猪的张飞和貌似逃犯的关羽，我们三人一拍即合，桃园中把酒言欢，相互结义。就是这样一顿饭，改变了我无背景、无德才也并不显赫的普通人的命运，开创了蜀国霸业，成为三国历史中最值得大家关注的明星人物。

画外音：说到明星，不难看出三国历史中，刘备始终是作为主要角色出现的，从桃园结义到借荆州，从三顾茅庐到火烧赤壁，刘备的“戏份”可谓最多。同样在《三国群英大富翁》中，刘备作为四位主公之一，以其强大的优势、可爱的造型、耳熟能详的麾下武将受到大家的喜爱。选择刘备会让游戏难度稍稍下降，所以很多新手都喜欢通过刘备来了解游戏。下面就让我们听听刘备的自述，从三国的历史中感悟《三国群英大富翁》的魅力。



对于我的故事，后人竞相报道，版本之多实在难以一一统计。就光说游戏行业，居然还出了海外版。哎，实在是太有名气了！不过在这其中，论造型、论气势，我还是最满意这部《三国群英大富翁》。因为“它”基本完整、严谨地演绎了我的一生，而且还是不失幽默的。连我自己看到当年经历过的诸多磨难也可以大笑出声，我想，游戏的玩家更会如此吧！下面我就自告奋勇地讲讲，我在这部游戏中的演出经历。

我们兄弟三人结义后在当地造成很大的声势，于是我们拉起平时经常走动的朋友，加入讨伐黄巾军的战役中。不料黄巾军将领程远志，统兵5万进犯涿郡。幽州刺史刘焉令校尉邹靖引刘备、关羽、张飞三人，统兵500，前去破敌。这不是玩我们么？500打5万？但这就是我们结义后的第一战——“大兴山之战”。

大兴山之战

作为我们出师的第一仗，张飞三弟难免有些兴奋，我按奈捺住他浮躁的热情，决定以关羽二弟为主力进行进攻。由于是第一仗，我们打得也格外的谨慎，但我们发现，我们手下的将领们拥有强大的优势，每名武将的武力都十分高，要知道在战场上，不是拼武力就是要比智慧，而大兴山上均是以武力拼输赢。二弟和三弟开心坏了，终于有他们大显身手的时候了。果不其然，一路过关斩将，遇到战斗均派出几名强将应敌，只要不侵犯其它主公的首都，很快就会来到程远志营前，还没怎么开打，二弟一马当前冲了过去，挥刀将其斩为两段，其它残余纷纷溃散。我们就此轻松获胜。

画外音：麾下武将的强大是刘备的优势之一，在注重武将培养和道具收集的《三国群英大富翁》中，选择刘备可以略微降低游戏难度。



磐河大战

磐河大战是公孙瓒与袁绍交恶，两人大战于此，但听说赵云赵子龙现身帮助了公孙瓒，本人对白马将军的美名久闻于耳，于是我也决定去会一会。

磐河大战虽然与我没有丝毫关系，但关键原因就是本关的获胜条件为首先驻军15个，按照常规推断，15个驻军就至少需要45名武将。而在磐河大战中，我初始拥有40名武将，是所有主公之首。当然，这不是凭空而来的，是我努力的结果。因为我一直以善用人材为本，尽量为人亲和。虽然背地里有人叫我老好人，但对于以驻军数量获胜的关卡来说，这么做会比较轻松，只要我带着部队多在自己的大本营内溜达几圈，或者在有抽将牌的回型格子内转悠几次，名将自然来。



下邳之战

袁术在寿春自立称帝，众势力讨伐之。攻破寿春后，袁术败逃，部队往下邳区域移动。袁术在下邳再败之后逃往冀州。再到达冀州区域击败袁术后获得本关胜利。

冀州离本人的驻军非常近，这么大的热闹不去掺和有点对不起观众，况且听闻天下第一猛将吕布沉迷于一个叫貂婵堪称天下第一的姑娘。这时的我们已经拥有强大的军队，而且我平时注重学习兵书，多积攒道具与发展兵力，所以在下邳依旧是凭借武力一路当前。多多让将领参加武力对决有一个明显的优势，可以快速练兵，每当获得一场战斗的胜利，获胜方的参战武将均会有小幅度的能力提升。而敌人基本就比初始能力高10点左右，这样平时多打仗，既练兵又赚钱。我手下猛将无数，赵云、张苞、徐荣等也能组成强大的第二战斗梯队。



画外音：刘备的一生，无论是颠沛流离还是丰功伟绩，命运都充满了坎坷。一段历史结束了，会被后人缅怀。也许浩荡的60年三国时期，在历史的长河中仅仅是一个亮点。但为后人所带来的乐趣却是无限，而这部《三国群英大富翁》可以称为最有趣的三国类桌面娱乐游戏。游戏十分忠实于三国历史原著，在娱乐之间不失对历史的尊重，豪华的人设、益智的游戏战术与道具运用，为2007年的夏天点亮无限精彩。P

诛仙法宝初窥

一把“诛仙”古剑，镇守青云，其发动的“诛仙剑阵”威力巨大、撼天慑地！青云门一派能为修真正道之首，也多倚仰这古剑“诛仙”。所以在《诛仙》一书中，“法宝”是必不可少的。而以这本小说为原型改编的同名网络游戏《诛仙》，自然也是少不了修真必备的“法宝”了。

如何获得法宝：

游戏中玩家有多种途径可以获得“法宝”。

新手在河阳城完成主线任务“议论”，就可以获得奖励“八卦石”，这个“八卦石”就是一个新手“法宝”。玩家也可以在各城的NPC“仙工”处购买15级以上各职业“法宝”。


新手法宝“八卦石”技能：八卦神掌


“轮回珠”技能：法海轮回

法宝的使用：

“法宝”要通过装备才可以使用：在包包中拖动“法宝”到“人物属性界面”上方的“法宝栏”，或者直接鼠标右键点击“法宝”。装备完成之后，就会看到人物的身边出现了上下翻飞的新“法宝”了，很漂亮的哦。同时屏幕的右下方会出现“法宝操作栏”，“法宝”的所有功能和操作都可以在这里实现。

法宝的属性：

每一件“法宝”各带有“攻击”“气血”“真气”“命中”“法宝眩晕抗性”“法宝虚弱抗性”“法宝定身抗性”“法宝魅惑抗性”“法宝昏睡抗性”等附加属性，“法宝”每升一级，其附加属性也会相应增加，这就是“法宝”的成长！

每一件“法宝”的初始属性都是不尽相同的，有的“攻击”高些，有的“气血”高些，有的“法宝”还会缺少某种或某几种属性，在一开始就选择一个属性高而全的“法宝”，对今后“法宝”的成长和人物的升级都是十分有好处的。笔者在此建议玩家，在NPC“仙工”处购买“法宝”时，可一次多买几件，比较一下其附带的属性，尽量选择与自己的职业和爱好相适合的“法宝”。

法宝的技能：

《诛仙》中的每一件“法宝”都附带有1~2个技能，通过不断使用“法宝技能”，不仅对打怪升级很有帮助，还可以使“法宝”升级。

每一件“法宝”都有与其相对应的“法宝套装”，例如：“八卦石套装”＝“八封石”+“火雷玉”+“摩云八式”。“法宝套装”中每增加一件，“法宝技能”就增长一级。

法宝的功能：

《诛仙》“法宝系统”中最独特最吸引人眼球的功能就是“天人合一”。

当“法宝”装备上之后，“法宝操作栏”上方的“法宝精力条”的数值就会随着时间的增加而增长，其值增长到50%以上时，就可以施放法宝的“天人合一”了。

“天人合一”一经施放，人物就可以脱离玩家的控制，实行“自动找怪”“自动打怪”。同时，“法宝精力条”的数值会持续降低，一直降为“0”，“天人合一”状态停止，人物又恢复为手动状态。

不仅如此，在“法宝辅助”中放入回复气血和回复真气的药品，“天人合一”状态下的人物还可以进行每隔5秒一次自动补充气血和真气值。

为防止在自动打怪时发生玩家之间无意的抢怪问题，《诛仙》的研发人员还在“法宝操作栏”中加入了“法宝设置”项，以设置在“天人合一”状态下的各种情况：玩家可以设置“不攻击其他人的怪”“只攻击任务怪”“主动攻击普通怪”“主动攻击精英怪”和“主动攻击Boss怪”。这可以让游戏人物在施放“天人合一”之后更加智能化，也让玩家的操作更轻松自如。

法宝的升级：

每使用一次“法宝技能”，“法宝经验条”上的数值就会增加一点，不断地使用“法宝技能”，当“法宝经验条”长满之后，玩家就可以到“仙工”处给自己的“法宝”升级了。“法宝”每升一级，其附加属性就会相应提升，在升级过程中，还有可能会出现额外的“法宝技能”或“法宝属性”。

“法宝”的聚气、血炼、归元：

在各城的“仙工”处，玩家还可以对自已的“法宝”进行“聚气”“血炼”和“归元”等操作。

“法宝聚气”是通过使用“物华天宝”对“法宝”进行炼化。

“法宝血炼”则是把两个“法宝”合二为一，或者再加上“灵媒”来进行炼化，这样就会得到属性更好的“血炼法宝”。


青云门法宝“六合镜”


在“仙工”处给法宝升级、聚气、血炼、归元

当玩家想要更换法宝或者从别人手中买来已经绑定的“法宝”时，就可以使用“法宝归元”，来消除该“法宝”对上任主人的记忆，从而接受新的主人。“法宝归元”需要“归元石”，而且归元之后的“法宝”级别会降为1。

《诛仙》的“法宝系统”丰富多样，还有许多的功能和玩法等着我们去体验，现在就和笔者一起进入《诛仙》的世界吧！



3D回合神掌出击 全国玩家心欢喜

前言：2007年6月8日，由游戏米果制作的首部国产3D回合漫画网游《如来神掌OL》，终于在万众期待中进行了第一次封闭测试。游戏根据香港漫画大师黄玉郎的漫画《如来神掌》所改编，再现中华五千年的璀璨文化。游戏系统通过全3D的回合制游戏模式，天马行空的创意理念，完美融合了角色扮演（RPG）、宠物养成（MON）、益智休闲（TAB）以及战略竞技（SLG）4种游戏方式，以势不可挡的气势配合系列游戏八式齐发的主题再次震撼全国玩家。作为一款肩负振兴使命的国产游戏，游戏内的中华文化元素和独具特色的各色系统定会让所有玩家为之眼前一亮，下面就请随我来慢慢揭开《如来神掌OL》系统的特别之处吧！



创造主流，3D回合游戏模式

作为游戏米果今年的力推之作，《如来神掌OL》游戏引擎采用全3D的实景画面，场景非常辽阔壮观。山谷中的炊烟、湖边的鸟鸣、城邦的喧哗，甚至死亡沙漠中的沙尘暴，完美的效果表现出了犹如史诗般宏伟的场景。进入游戏，玩家不但可以看到场景内树叶飘零的丝丝飘过、NPC的微妙表情，甚至还可以拉近镜头看到角色装备上衣襟随风飘动。



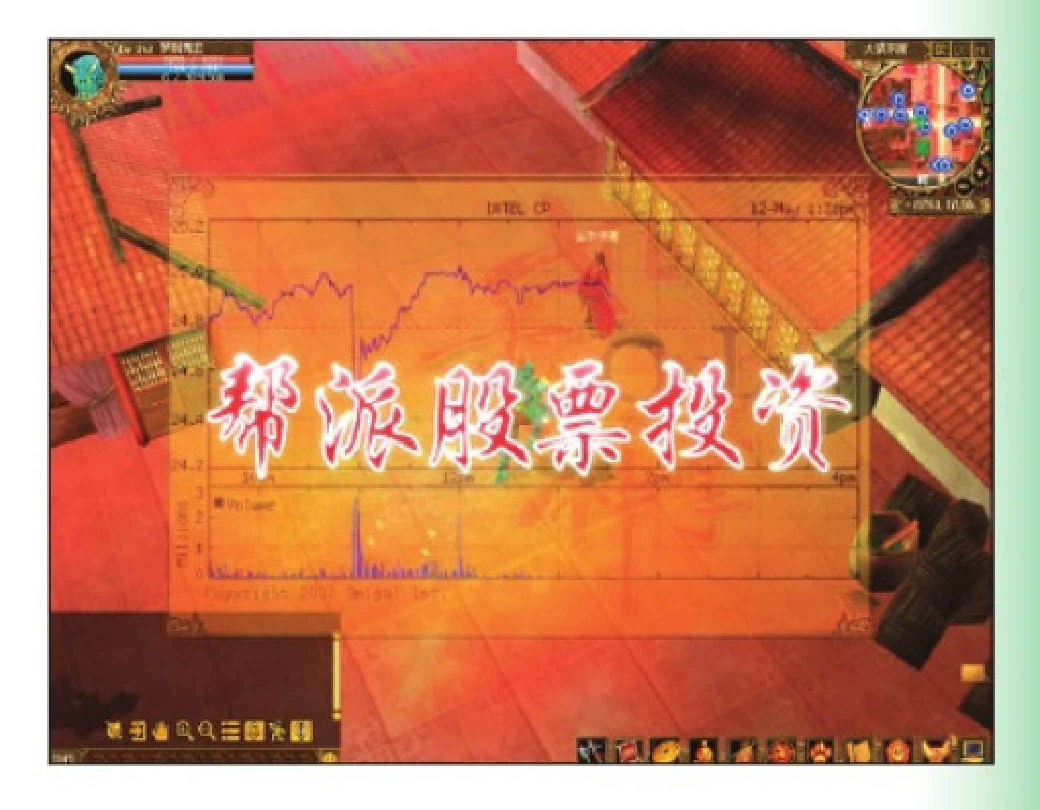


《如来神掌OL》在战斗操作上相对不像其他即时类游戏那样对操作要求很高，对于很多游戏新手或者不善操作的女性玩家非常体贴。创造了一鼠标走天下的游戏模式。进入战斗以后，每回合开始前会在画面右侧给出指令菜单，供玩家下达作战指令。虽然战斗简化了手部操作，但是却加强了脑部思考。玩家需要参考对手和自己的能力来计算战斗的回合几率，甚至猜测对手的下一次行动来选择是否进行防御或者逃跑。

特色人宠，技能华丽门派繁多

《如来神掌OL》角色分为人族，鬼族和仙族这样3个种族，男女六大类角色，人物10级以后可选入门派为双飞堡、万药庄、一邪宫、白骨教、三绝观、冥岳门、龙华寺，正一道和西来寺。游戏内按门派设计了上百种的特色技能，甚至不同技能还设置了相辅相成的前置技能点数。

游戏特设了召唤兽捕捉和养成的要素，召唤兽分五大类，上百个品种，可以说是五花八门，各取所需。玩家要是对自己捕捉的召唤兽属性不满意可以到指定NPC处进行洗点，改变其天赋、成长率、技能，使它进化变身更加强大。



专属任务，剧情丰富竞技休闲

纷繁的任务系统是整个游戏的灵魂所在，游戏的情节发展也是由一个个任务关联展开的。任务一共分一般任务、门派任务、城市任务，剧情任务、跑环任务5类，以历史故事背景为主线，拥有庞大的内容和玩法。相对其他网络游戏里重复无穷的练级打宝，在这里即使你不喜欢单调的寻怪打怪，只要你认真完成NPC交给你的任务，也可以轻松享受升级和冒险带来的快感。

《如来神掌OL》作为一款由历史漫画改编的游戏，我们着重的是休闲竞技。休闲竞技分为文状元、右脑达人、舞林大会和武状元4个大类。南唐主李煜好诗词歌赋，下令每周举办“文状元大赛”，游戏参照历史对于喜欢动脑的玩家设置了大量考验知识面和反应能力的题目，让玩家在游戏中体验智力大冲浪的魅力。

后语：作为一款完全自主研发的国产游戏，《如来神掌OL》的确拥有太多让我们惊奇的东西。尤其是游戏内的任务系统，甚至可以和当红的网游《魔兽世界》相媲美。相信如此一款高质量的游戏，一定会帮助众多国产网游彻底摆脱低迷的市场状态，实现我们的口号：势不可挡，振兴中华！







纸片世界 由我纵横
——奇异可爱的《纸客帝国》

说起《黑客帝国》大家一定不会陌生，说起《纸客帝国》现在大家也不会陌生了！这款卡通渲染风格的射击游戏正在火热内测中。和CS里正经八百、激烈残酷的大战不同，在这个诙谐的世界里玩家所控制角色都是可爱的“纸片人”，就如在爱丽斯梦幻中出现的扑克人一样，充满了童话色彩！

1.看！纸片人从侧面看几乎没有厚度，身轻如纸，一阵风吹过就有可能“飘飘欲仙”。在空中飘移时，玩家可以在一定程度上控制移动的方向，也可以像大鹏展翅般俯冲而下，让敌人措手不及。这样的战斗果然很有纸的味道。



2.纸片人的形象分为正面和背面两套，正面形象包括上装和裙裤，玩家可以根据自己的喜好更改，找到最称心如意的那一张纸。玩家可通过购买抗火、抗水和减少伤害的道具投入战斗，不过搞怪的道具也不少呢！



3.纸片人在受到火攻击后，会被点燃。这时角色会进入“暴走”状态，不顾一切地向前跑——无法主动停止更不能攻击——直到死亡或者火被扑灭。千万别靠近这些家伙——燃烧中他们可能会“顺风”点燃附近的其他角色。



4.纸片人在受到水攻击后，会由于浸湿而使移动及跳跃的速度变得缓慢，在空中也无法飘动，真惨啊！在这种状态下，角色受到的伤害将增加，移动得慢更是只有挨打的份，但最棒的是可以在一定时间内免疫火攻击。



“纸”上谈兵，纸人兵大作战！

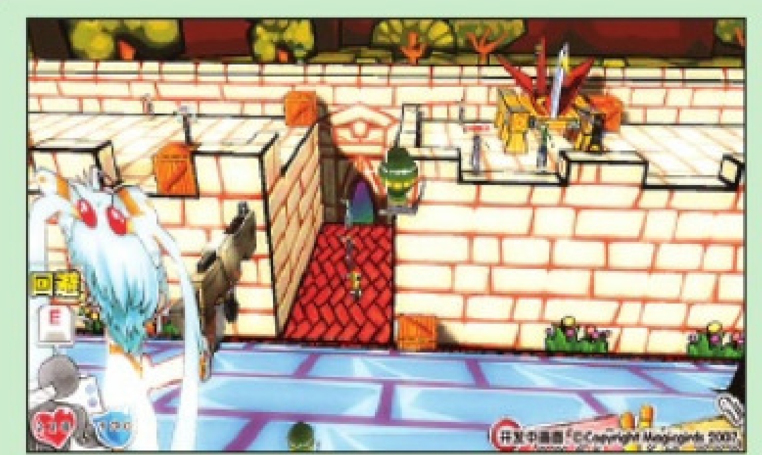
游戏的战斗方式和CS类似，共有3种不同模式：地图较小、分层较多、讲究队员个人攻防能力的死亡竞赛模式，地图较多、注重人员分配和团队合作的战术模式，以及地图复杂、机关遍地、强调团队整体攻防配合的抢旗模式。



5.**死亡竞赛模式**：人数达到2v2以上便可开始比赛。战斗中玩家仍可进入并选择加入队伍。战后根据队伍的杀人总次数来决定胜负，玩家个人则以所杀人数、被杀次数和队伍胜负来计分。



6.**战术模式**：玩家必须组队进入房间，战斗时不允许其他玩家加入。每局都设一个胜负目标，如CS中在预定地点引爆炸弹等。队员阵亡后无法立刻复生。胜方将会获得奖励。



7.**抢旗模式**：玩家同样必须组队战斗，战斗时也无法再进入。游戏开始后双方基地各会出现一面旗帜。各队员在保护自己旗帜的前提下将对方的旗帜成功带回自己的基地。成功次数多的队伍获胜。

“E”键倾心，看我独门武功！

以纸片为核心的《纸客帝国》，除了火烧、水浇这些符合纸片特点的攻击方式，有什么方法能有效地躲避敌人的攻击呢？这就要用到游戏的特色功能键E键了。配合各种局势灵活使用E键，可以创造成各种新颖有趣的战术，甚至起到一发逆转的效果！



8.面对前方射来的子弹，四周又无可用来躲避的建筑物，怎么办？按下E键立即实现侧身动作，刚才还在准星瞄准中的对手一下子消失了，只听到他在大喊：“你打不着我，打不着我……”



9.想要伏击敌人，让敌人防不胜防？按下E键紧贴墙面或地板——你看不见我你看不见我！嗯？怎么回事？为什么满身被按满了图钉？原来贴得太久，被敌人用射钉枪“钉死”了……



10.被敌人包围无处可逃，弹尽粮绝之时，怎么办？按下E键装死吧……“死”在那里还真有可能躲过致命袭击。也不怕这样躲着不光彩，留得性命在，不怕没纸烧嘛！

又是改朝换代时
——英特尔新迅驰双核笔记本电脑评测

■ 晶合实验室 壹分

厂商：英特尔（Intel） 上市状态：非零售产品
售价：无（样机） 咨询电话：800－820－1100
附件：无 推荐：中端用户及商务用户

炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：不详

2007年5月9日，英特尔正式将代号为Santa Rosa的新一代迅驰平台推向市场，新平台依旧采用“处理器＋芯片组＋无线网络模块”的组合方式，但整体性能相比以往产品有明显提升，其中最大的变化发生在芯片组集成显示核心以及无线网络支持方面。

处理器性能稳步提高

新的Merom核心处理器

新平台的处理器仍然采用Merom核心，基于65nm工艺的Core微架构设计，前端总线提升到800MHz，且大部分用于新平台的处理器都将配备4MB二级缓存。新的处理器命名方式为T7X00，目前共有T7100、T7300、T7500、T7700四种型号，最高主频达到2.4GHz，性能比过去的产品有一定提高。相比不高不低的性能提升，新的处理器在能耗方面有了较明显改进，可通过实时改变前端总线频率并降低内核电压，使CPU进入新的被称为“超级LFM”的低功率运行状态，同时增加了更多运行模式，能更加合理地根据用户的使用情况来调节处理器功耗。

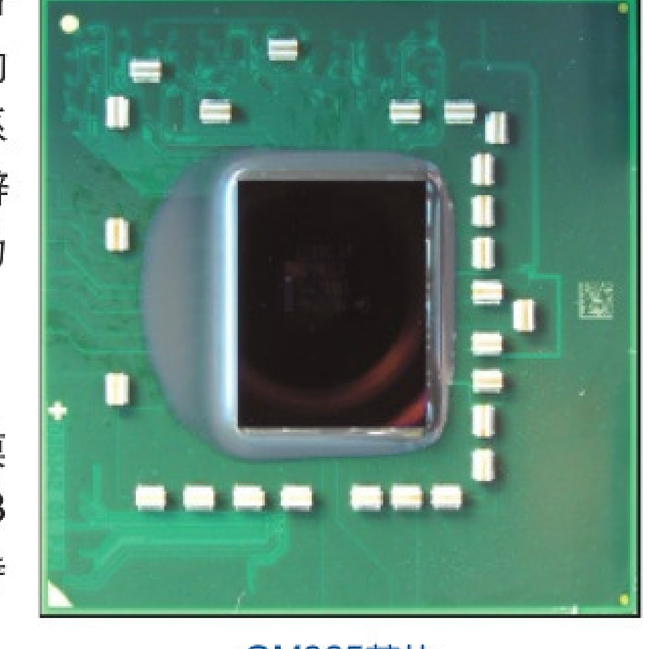
处理器型号	主频（GHz）	前端总线（MHz）	二级缓存（MB）
T7100	1.8	800	2
T7300	2.0	800	4
T7500	2.2	800	4
T7700	2.4	800	4

芯片组三箭齐发

芯片型号	前端总线（MHz）	内存支持	显示核心	显示核心频率（MHz）
GM965	800	双通道DDR2 667	GMA X3100	500
PM965	800	双通道DDR2 667	无	无
GL960	533	双通道DDR2 533	GMA X3000	320

Santa Rosa显著的变化集中在芯片组方面，代号为Crestline的GM/PM965系列芯片与ICH8M南桥搭配，能够支持800MHz/667MHz前端总线的Merom双核处理器和双通道DDR2 533/667MHz内存，以及3Gbps的磁盘数据传输带宽。芯片组集成的GMA X3000系列显示核心拥有500MHz主频，不仅能够完整支持DirectX 9（包括硬件T&L、HDR效果、Pixel Shader 3.0、Vertex Shader 3.0、Shader Model 3.0）和OpenGL 1.5，还支持DirectX 10中的Shader Model 4.0。根据英特尔官方资料的描述，新的显示核心最高可共享256MB系统内存，性能为945GM的1.5倍，可以满足Vista中Aero特效的要求，同时最高输出分辨率达到2048×1536。另外还有一款由GM965简化而来的GL960芯片，其前端总线降为533MHz，集成的显示核心频率也下降到320MHz。

ICH8M可提供1个IDE接口、3个SATA 2接口、6个PCI-E以及10个USB 2.0接口。值得一提的是，所有USB接口分别被两个独立的控制器控制，并拥有5个独立的供电模组，当用户同时使用多个USB设备时的带宽压力得到缓解，并可让某些功耗较大的USB设备更稳定地工作。ICH8M中还整合了千兆网卡和HD Audio，另外ICH8M还有一个支持RAID 0/1的加强版本（ICH8M Enhanced）。


GM965芯片

突破，802.11n无线模块

新平台采用代号为Kedron的Intel Pro/Wireless 4965AGN无线网络模块，能够支持IEEE 802.11a/b/g标准。这个新的模块提供了对尚未完成的IEEE 802.11n标准的支持，但由于此标准目前仍处于草拟的状态，因此英特尔又将其改名为Intel Next-Gen Wireless-N。尽管尚存争议，但是Kedron确实拥有优异的性能表现，接近100Mb/s的数据传输率有望为用户的移动网络应用带来新的突破。

芯芯相印



AMD690闪亮登场

AMD 690 系列芯片组不仅为消费者带来了 Windows Vista Premium 的产品体验，而且使消费者感受到前所未有的强大图形和视频的应用，以及为商业应用带来了的更加稳定和可靠的平台。

- **支持 Windows Vista Premium**
  AMD 690 系列芯片组为消费者带来了 Windows Vista Premium 的产品体验，传递精彩的 Aero 级别用户界面，轻松满足各种任务需求。

- **商业应用超稳定的平台**
  AMD 690 系列芯片组和 AMD Validated Solutions 计划一起为市场传递安稳和可靠的商业应用环境。

- **卓越的图形性能**
  搭配 AMD 最新的处理器产品，AMD 690 系列芯片组为整合型平台带来了前所未有的强大图形和视频的应用体验。

- **强劲的视频性能**
  作为 AMD 首款芯片组产品，AMD 690 系列支持 Avivo 的技术，为家庭或者办公的多媒体应用带来震撼的视频效果和平稳的视频回放。

- **优异的显示技术**
  AMD690 系列是市面上领先整合 HDMI 和整合 DVI 输出的芯片组，通过芯片集成 HDCP 的支持被保护的内容也可以被播放，为家庭和办公应用提供了一个高性价比的平台。

- **全方位的连接性能**
  AMD 690 系列芯片组配合 AMD SB600 南桥提供了一个性能更为领先，连接更为广泛的平台。





需要额外说明的是，由于友讯（D-Link）、华硕（ASUS）和贝尔金（Belken）等厂商也一同参与了Santa Rosa平台网络模块的设计，因此英特尔允许使用以上品牌无线模组的产品贴上新的迅驰标识。另外由于英特尔并不强制厂商使用802.11n模块，所以将有可能出现采用新的芯片组和处理器却搭配上代无线模块的产品。因此，英特尔将在采用新模块的产品上增加一个“Connect with Centrino”标贴以示区别。



Intel Pro/Wireless 4965AGN无线网络模块→

雏形，英特尔Santa Rosa笔记本电脑工程样品

在Santa Rosa发布之后，英特尔将一台Santa Rosa笔记本电脑的工程样品送达评测室。这台样机上看不到任何销售商的品牌标识，也没有正式的包装和附件。产品采用强度较高的工程塑料制作外壳，银色与黑色搭配显得较为沉稳，整体造型风格趋近戴尔的产品。从外壳的做工和模具的精度来看，已经是非常接近正式销售版本的样品，实际性能测试中表现稳定，长时间高负荷运行也未出现异常状况，完成度较高。

这款产品的屏幕尺寸达到15.4英寸，分辨率为1280×800，采用主频达2.4GHz的T7700处理器，搭配GM965芯片组，集成GMA X3100显示核心，日立80GB 7200r/min SATA 150硬盘和1GB DDR2 667内存，以及Intel Pro/Wireless 4965AGN无线网络模块。从配置上看处理器为新Merom中主频最高的，但是硬盘容量和集成显卡则表明它是一款定位于中端家庭用户和商务用户的产品。

项目	分辨率/子项目	成绩
PCMark 05	总分	4658
	处理器	5871
	内存	4843
	显卡	1902
	硬盘	4034
3DMark03	1024×768	1707
3DMark05	1024×768	910
Half—Life2	1024×768	26.2fps

考虑用户的实际应用情况，我们采用简体中文版Windows Vista Ultimate操作系统，主板芯片组驱动采用最新的Intel Chipset Device Software8.3.0.1013版。由于Vista自带驱动和英特尔官方正式驱动都无法稳定支持GMA X3100显示核心，因此我们采用了刚刚发布的14.31 beta版驱动程序，其他各组件均采用厂家最新官方正式版驱动程序。

由于传统的MobileMark 2005等笔记本电脑专用测试软件均无法在Vista下使用，我们无法详细测试产品的续航时间，通过测试中的情况粗略估计应该在4个小时左右。在测试软件上，我们采用PCMark 05来测试整机性能，利用3DMark 03/05来测试显卡性能，同时采用Half-Life2来考察其在游戏中的表现。从实际测试来看，T7700处理器的性能表现较好，在PCMark 05中获得了5871的单项成绩，800MHz前端总线和4MB二级缓存功不可没。相对而言X3100显示核心的表现有些令人失望，对比过去的GMA 950虽然在各项测试中占上风，但优势并不明显。在两款游戏的测试中，X3100的表现也与其指标有较大出入，我们认为目前是工程样机尚不完善的设计和驱动拖了后腿，相信日后还有进一步提高的可能。如果说这台样机仅仅是未来Santa Rosa产品的雏形，那么随后到达编辑部的正式销售版本宏碁Aspire 4920笔记本电脑，应能代表当前首批Santa Rosa笔记本电脑的水准。



日立80GB 7200r/min SATA 150硬盘

精彩，宏碁 Aspire 4920

厂商：宏碁（Acer） 上市状态：即将上市
售价：待定 咨询电话：021-51178999
附件：电源适配器、电池、驱动光盘等
推荐：追求时尚与性能的中高端用户

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：未知

Aspire 4920的外观由宏碁设计团队与BMW集团旗下的DesignworksUSA公司联手设计，圆润的轮廓和晶莹的质感一改宏碁笔记本电脑产品以往严肃务实的风格，显得更加时尚。黑色上盖质感相当不错，表面光泽度很高，并具有一定的透明度，稍侧一点角度看，银灰色Acer标志仿佛悬浮在上盖夹层中。不过光洁莹润的表面也容易沾染灰尘和指纹，同时对表面材料的硬度要求也更高，产品外壳的耐磨性有所降低。

产品内层表面采用仿陶瓷漆材料，触感舒适。独特的动力线沿着各种功能指示灯，向键盘左侧蜿蜒而去，直至空格键，在使用时会发出淡淡的蓝色光芒，为产品内部原本呆板的平面设计增添了几分动感。Aspire 4920的键盘手感较好，键程适中，回弹力量柔和，并且高速输入时的噪声很小。这款产品的屏幕为14.1英寸宽画幅，分辨率



Aspire 4920拥有圆润的轮廓

达1280×800，屏幕水平可视角度达170度以上，实际显示效果较好，色彩艳丽饱满，亮度均匀，边缘无明显漏光。键盘上方的银白色亚光处理的金属音箱面板，其上有独特的镂空图案。这款产品的扬声器支持虚拟环绕声功能，并且通过了DOLBY HOME THEATER认证，音质表现较一般产品要好。屏幕上方设置有麦克风和200万像素摄像头，以便于用户网络聊天的需求。


采用仿陶瓷漆材料的内层表面和独特的动力线设计

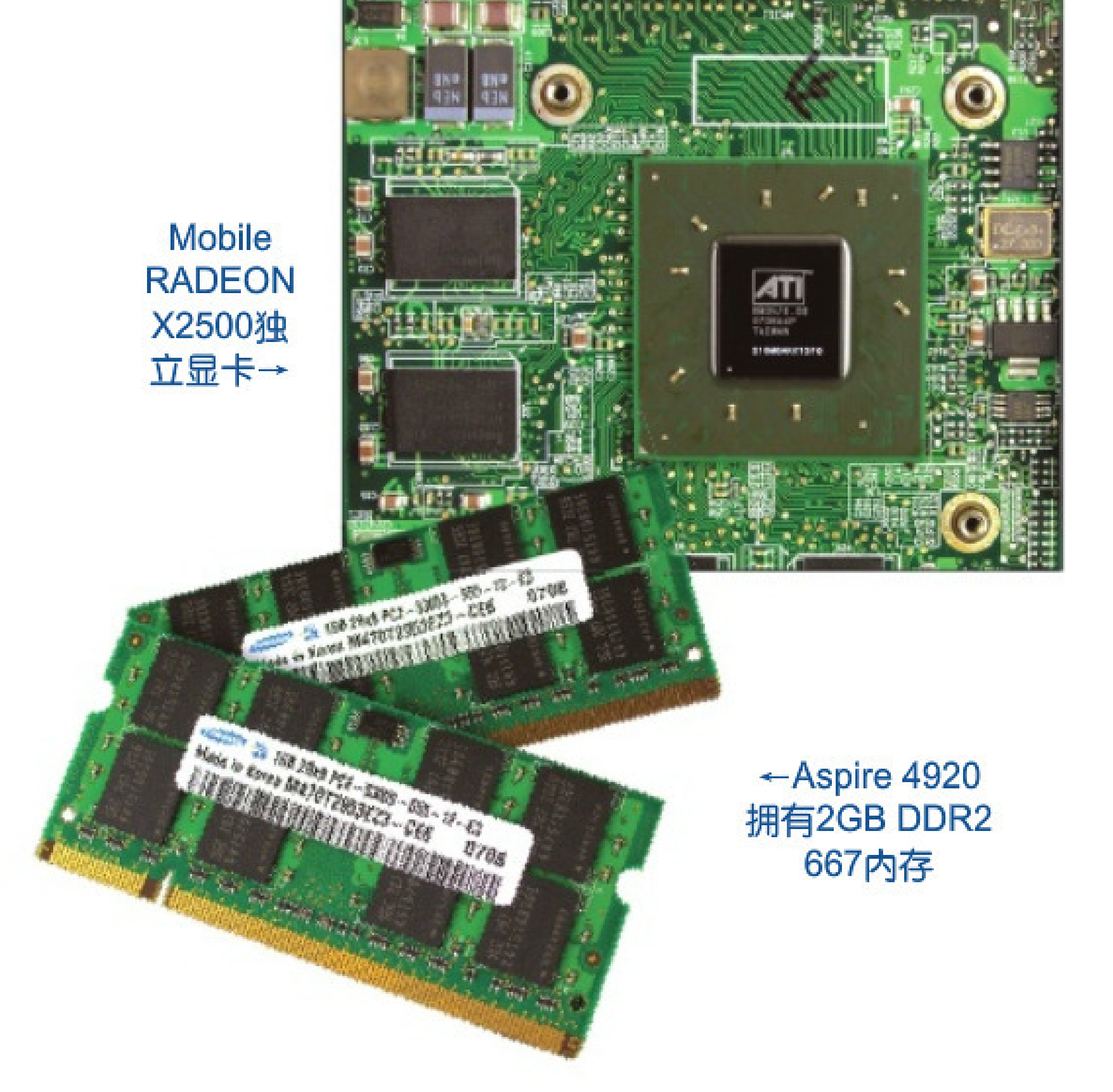


通过DOLBY HOME THEATER认证的扬声器



T7100处理器

Aspire 4920采用T7100处理器，主频为1.8GHz，拥有800MHz前端总线和2MB二级缓存；主板芯片组采用PM965＋ICH8M，提供4个USB 2.0接口和1个IEEE 1394接口，集成调制解调器和千兆网卡，以及HD Audio功能；为了方便用户，音频输入/输出接口和音量调节旋钮都设置在机身正面边沿。这款产品配备了两条容量达1GB的DDR2 667内存，组成双通道之后性能表现较好；硬盘则采用日立160GB 5400r/min SATA接口的产品，相对而言对性能将产生消极影响。无线模块采用Intel Pro/Wireless 4965AGN，提供对802.11a/g/n的支持。


Mobile RADEON X2500独立显卡→

←Aspire 4920拥有2GB DDR2 667内存

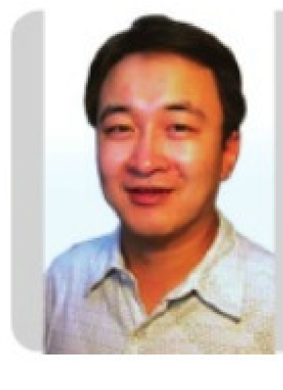
这款产品与标准的Santa Rosa不同的是，采用了ATI最新的Mobile RADEON X2500独立显卡。该卡采用90nm工艺制造，核心频率达425MHz，支持DirectX 9.0，拥有12条渲染管线和5个顶点着色单元，最多可共享512MB系统内存。另外这款产品还内置了DVD刻录机和SD读卡器，分别位于机身的左右两侧。


各种接口位置分布合理

项目	分辨率/子项目	成绩
PCMark05	总分	4378
	处理器	4498
	内存	3965
	显卡	2702
	硬盘	4150
3DMark03	1024×768	5668
3DMark05	1024×768	4325
Half-Life2	1024×768	90.4fps

针对这款产品的测试方法和环境基本与之前Intel的工程样品相同，只是相应地将显卡驱动更换为ATI催化剂驱动7.5版。Aspire 4920的性能表现有些超出我们的想象，虽然处理器和硬盘的参数指标都不如之前的工程样品，但是二者之间的整体性能差距并不大。Aspire 4920在PCMark 05中仅落后Intel样机6%。在涉及显卡处理能力的3项测试中更是遥遥领先，其中3DMark 03/05的得分分别达到了5668和4325，完全可以满足目前大部分主流游戏的需求。从这一点来看Aspire 4920的设计和配置都相对成熟。

比较反常的是内存和硬盘成绩，同样为DDR2 667，2GB的Aspire 4920反倒明显落后于1GB的工程样机；而在硬盘方面，同为日立的产品，5400r/min的成绩却要好于7200r/min 8MB缓存的工程样机。这种情况也从另一方面反映了目前基于Santa Rosa的各类驱动还存在很多问题，无法稳定发挥出送测样机的实力。据悉Acer这款产品的正式价格将可能在12 000元以内。



Santa Rosa平台为笔记本用户带来了新处理器、主板芯片组和无线网络模块，考虑到驱动程序等方面的影响，这些“新家伙”们的表现还算合格。Aspire 4920不仅造型令人耳目一新，优异的音效表现和均衡的性能也给我们留下深刻印象。不过长时间使用时键盘左侧等局部温度有些偏高，希望厂家能在后续产品中改进。

★中国教育学会外语教学专业委员会推荐产品　★中国英语学习爱好者满意品牌　★“2007十大最具吸引力创业投资项目”之一

一百易全国火爆招商，引发IT创业潮

一百易公司从2006年年底开始在全国招商，目前已有数百家代理商加盟，其中包括很多电脑以及软件学习产品代理商。这些正在启动的市场进一步证实一百易的无限前景。



一百易全国启动的第一个终端——石家庄东购商城



公司彰显实力　招商依靠品牌

引进巨额风险投资，组建超豪华管理团队

一百易从成立的时候就把自己定位于国际公司标准运作，在资本运作完成的情况下顺势完成了管理团队的建设，保证整个项目推广的连续性。从投资人到管理团队都是国际商业精英人士，对于该项目的连续推进给予了战略和战术双重支持。

版权有保证，随教材全国赠助学卡

一百易与多家出版社达成战略联盟合作关系，签约使用教材，经销商不会因版权争议影响运营。一百易每学年随教材向全国学生赠送短期助学卡，既树立公益形象，又针对直接用户宣传了产品。

多种媒体强势推广，经销商获支持

一百易投入巨资做产品广告、品牌形象广告，规避代理商的风险。2007年，一百易从亮相春晚开始，随着市场进度陆续发力全国媒体，形成央视卫视及各省主流平面媒体全面覆盖的广告攻势，并对重点区域重点省市提供有倾向性广告投入。目前，一百易广告已进入全国十余家省级卫视黄金时段，覆盖全国每个角落。各地代理商可享受立体广告鼎立支持，快速起量，长久获利。



产品突出有特点　市场制胜有奇招

有黏度的产品粘住经销商

一百易是一个有黏度的产品，同一个用户每年都需要购买一次，比如一个二年级学生使用了一百易，上了三年级，还要继续购买。这就要求经销商和公司一起做好用户的服务工作，客观上对经销商的服务意识和服务水平也是一个促进。用户对产品的忠诚度是维系经销商信心的重要指标，不少经销商纷纷表示：“一百易是一个值得做长线的好产品！”

柜台体验式销售开先河

也许很多人听说过化妆产品、IT产品采用体验式柜台销售，但是互联网产品的体验销售就难见了，一百易恰恰占领了一个先机，在互联网英语学习产品中首开“柜台体验式销售”的先河。让用户在现场体验后购买，实在是一个很有效的做法。在受过严格培训的促销人员的指导下体验，用户的购买欲望可以被充分地激发，与用户独自在家体验的效果完全不同。一百易确实是个好产品，用户体验完很难不动心购买。

“挑战一百易”：天才的促销方法

公司推出的“挑战一百易”活动，将用户坚持学习的动力与利益绑在一起，不仅是一种天才的促销手段，而且，其他产品很难模仿，体现了一百易这个产品与生俱来的优势。“挑战一百易”学一天返一元，坚持365天，相当于免费使用一百易！“奖勤罚懒”的原则引起无数学生乃至家长的共鸣，纷纷赞叹一百易。该活动已经坚持了一年多，受益用户达数十万人。



切磋操作技巧　看透项目玄机

——经销商说

做产品就是做趋势，一百易让我眼前一亮

我一直在做教育产品，第一次看到一百易就眼前一亮：我一直在思考，现在各种学习机、点读机还有其他各种学习产品更新换代频繁，它们的下一代，下下一代是什么？现在我找到了答案。我认为就是一百易！它符合学习产品硬件发展的趋势，符合互联网发展的趋势，符合多媒体教学发展的趋势。有好产品才有大市场，符合趋势才有未来，这就是我成为一百易经销商的理由。

（来自福建的代理商）

没有物流、仓储、维修、售后烦恼，我喜欢这样“干净”的生意

我从商多年，做过电脑，也做过小家电。这些产品的物流和维修服务给我带来巨大的烦恼，也让我在这上面被吃掉了很多利润。我一直在梦想和寻找一个没有物流、没有仓储、没有售后维修服务的产品，一百易就是这样的产品。我喜欢。

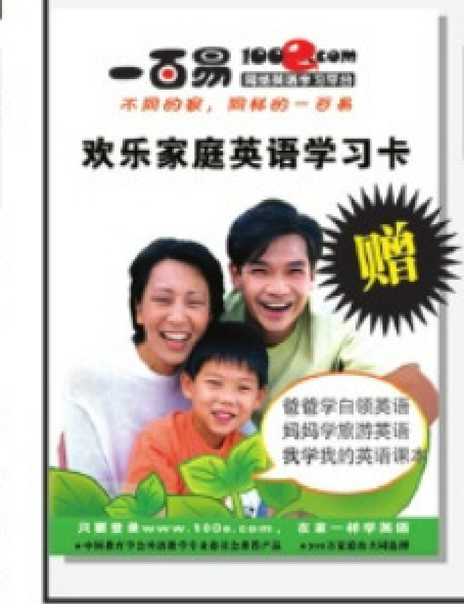
（来自山西的代理商）

参照美国运营模式，抢占市场先机

我刚从美国探亲回来。在美国互联网很发达，网上付费很方便，也很习惯，但在商店里还是可以随处看到互联网的充值卡在销售。这给我的震动很大，回来发现一百易已经在做了。美国有了雅虎，中国就有了新浪；美国有了谷歌，中国就有了百度，这种从美国拷贝过来的模式一再被证明在中国能获得成功。时不我待，所以，我决定马上跟上！

（来自重庆的代理商）

目前，一百易的招商工作还在进行中，部分空余市场虚位以待，恭候您的加盟。



马上体验

学习码：100e-435519-83602541

使用流程：
1、登陆www.100e.com
2、点击“VIP快速通道”
3、注册用户名
4、按提示输入体验码

详情请登陆：www.100e.com

诚招一百易英语学习卡经销商　一百易网址：www.100e.com　一百易 100e.com 网络英语学习平台

财富热线：400-700-8866　24小时值班手机：13910257850　敬请垂询

为游戏而生——优派“黑甲巨魔”键鼠套装

■ 晶合实验室 壹分



厂商：优派（ViewSonic）
上市状态：已上市
售价：399元
咨询电话：800-820-3870
附件：鼠标配重×5、说明书等
推荐：电子竞技玩家及游戏发烧友

“黑甲巨魔”键鼠套装属于优派“魔器帝国”系列产品中的“巨魔部落”，是专门针对电子竞技玩家和游戏发烧友设计的，也是“魔器帝国”系列中的最高级产品，拥有多项针对游戏开发的技术。键盘与鼠标的型号均为VS11812，都采用以尼龙材料包覆的长达2米的导线以及镀金USB接口，另外还提供了一个USB→PS/2接口转换插头。


“PK架构”中的POM键芯

套装中的键盘采用标准104键布局，拥有完整的小键盘，大回车键设计可减少使用中的误触。所有按键均采用优派独有的“PK架构”——由分体式键帽，使用特殊的“POM材料”为每个按键制作独立的“键芯”和每个按键独立的高弹性硅胶垫，以及键盘底部的镀锌钢板组成。所谓“POM材料”就是聚甲醛（学名为聚氧亚甲基），是一种热塑性结晶聚合物；使用这种材料制造的键芯具有摩擦系数小、强度高的特点，可承受高强度的冲击，耐用性接近部分金属材料。

独立的音量调节滚轮


键盘上的“一键切换”功能控制区

该键盘的键程较长，回弹力小而柔软，即使长时间的文字输入也不会造成手指关节的疲劳；但是回弹速度略慢，对于习惯高速输入的用户而言可能需要一段时间来适应。

键盘的右侧设有音量调节滚轮，实用方便。键盘最上方的中央部分是专为游戏设计的“一键切换”功能控制区，所有功能都无须驱动程序支持；能够调节键盘的响应速度（这对某些追求击键速度和节奏的游戏很有利），可以随时将“W、A、S、D”四个按键设置为“↑、←、↓、→”，或者将大写开关键与Ctrl键的功能互调；另外还可以帮助用户屏蔽“Win”键，这对游戏玩家而言实在是个贴心的设计。

套件中的鼠标采用人体工学设计，体积比欧美同类产品要小，更适合国内用户的手型。在鼠标的左右两键装有硅胶垫，与两侧的凹槽搭配，可以有效防止高速操作中鼠标脱手的问题，同时增强了握持的舒适度。左右键表面采用磨砂处理，前端宽大并设有凹槽；微动开关反应灵敏，但是与按键之间的间隙略大，对触感和速度有轻微影响。


鼠标左侧的dpi调节按键和硅胶垫

鼠标的底部设有配重仓，提供5个金属配重块，每块重5g，用户可以根据自己的习惯灵活调配。鼠标的dpi调节功能也采用免驱动设计，用户可以随时通过鼠标左侧的调节按键，以100dpi为单位在400～2000dpi范围内调节。经测试，在多款竞技游戏中鼠标能够提供稳定高速的响应，几乎没有发生丢帧现象。


鼠标底部的配重仓



“黑甲巨魔”键鼠套装能在游戏中为玩家提供稳定可靠的性能表现，无论技术指标还是操作感受，都达到较高的水准。免驱动的设计大大方便了那些喜欢在各网吧之间挑战的玩家，而其价格明显比欧美品牌同类产品低，性价比优势较明显。如果能在外观和一些细节上有所提高，会更加出色。



炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★



全能入门机种
明基DC P860数码相机

■ 晶合实验室 壹分

厂商：明基电通（BenQ） 上市状态：已上市
售价：2399元 咨询电话：400-888-0666（免长途费）
附件：5号2100mAh充电电池×2、充电器、便携包等
推荐：入门级用户及对摄影技术感兴趣的初学者

明基DC P860拥有令入门级用户心动的800万有效像素和6倍光学变焦镜头，可以输出最大分辨率达3264×2448的图片，还具备最高640×480@30fps的动态视频拍摄能力，而且在拍摄时还允许用户使用光学变焦功能。对于希望以较实惠的价格购买一台用于摄影技术练习的初学者而言，这款产品拥有手动模式（M档）、光圈优先（Av档）、快门优先（Tv档）和手动白平衡设置，感光度可在50、100、200、400、800之间切换，广角端的最大光圈达f2.8，提供中央重点和中心点（点测光）两种测光模式。再加上实用却很少有同档相机能够提供的曝光锁定（AE-L）功能，P860在功能上完全能够满足学习的需要，而且你也很难在同价位机种中找出功能更加全面的产品。

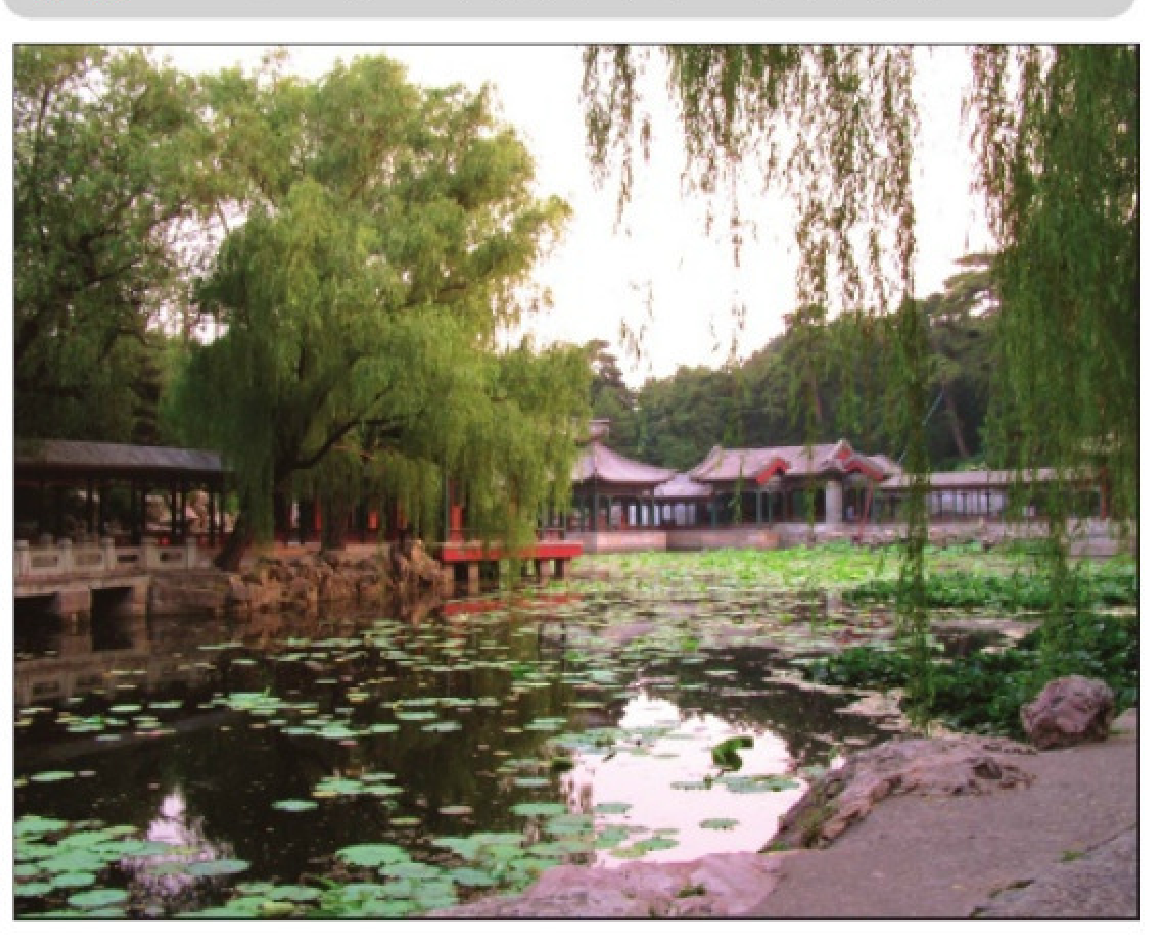
对于用户而言，除丰富的功能之外，最重要的就是产品的外观与实际性能了。这款产品的外观设计很有特色，机身大部分以黑色为主，偏向冷静严肃的专业风格，但是通过镜头处一圈夺目的玫瑰红色装饰和手柄上的仿皮革表面处理，巧妙地引入了几分时尚的味道。单就外观设计而言，P860令人满意。

P860的顶部与机身右侧采用银色的电镀部件，虽然同为塑料材质却具有一定的金属质感。闪光灯隐藏在机顶左侧电镀条的下方，通过旁边的按键弹出，保持了外观的完整性。快门设置在模式转盘的中心，使机顶的布局更加简洁。模式转盘转动流畅，定位准确，但是造型及表面处理工艺稍差，缺乏质感。快门在对焦时行程有些过长，对焦与拍摄之间的段落感较弱，降低了操作手感。电源开关位于模式转盘左侧，周围环绕半透明的玫瑰红色塑料，开机速度较快。如果开机后能够透射出红色的光线，相信会吸引更多人的注意。



6倍光学变焦镜头

机身背面为拥有15万像素的2.5英寸液晶屏幕，显示效果一般。屏幕右侧为主要控制区，沿用明基一贯的布局方式；按键功能设计合理，易于用户上手。电池舱位于机身底部，SD插槽也隐藏在其中。P860采用两节5号电池供电，厂家附赠2节2100mAh的镍氢充电电池以及一个快速充电器，完全可以满足用户的日常需求，值得称赞。


室外样张。风景模式（自动白平衡、ISO 50、广角端拍摄），整体色彩较鲜艳；远处景物的细节表现稍差，天空出现过度曝光的情况，有轻微的紫边

P860的镜头虽然没有宾得的SMC标志，但表面镀膜工艺较好，实际拍摄中对紫边和眩光的抑制也令人满意。镜头的焦距为37～222mm（等效35mm），广角方面有所欠缺，畸变控制尚可；200mm以上的长焦则便于用户抓拍远距离的景物，或者在拍摄人像时获得较浅的景深。镜头在广角端的最大光圈达到f2.8，长焦端也有f4.8。从实拍样张来看，这款产品的分辨率表现一般，对远景细节的捕捉稍差，整体成像偏软；自动白平衡下色彩略微偏红，手动白平衡相对较好，色彩饱和度较高，整体风格较艳丽；超级微距模式下最近对焦距离为7cm，略有不足。

参数表	
有效像素	800万
感光元件尺寸	1/1.8英寸CCD
最高分辨率	3264×2448
动态拍摄	640×480@30fps
35mm等效焦距	37～222mm
最近对焦距离	7cm
最大光圈	f2.8～f4.8
感光度	自动/ISO 50～800
防抖模式	Shake-Free（电子防抖）
取景器	15万像素2.5英寸TFT
内存容量	18MB
存储介质	SD
尺寸	99.8mm×65mm×27.5mm
重量	181g（实测，不含电池等附件）







P860是一款功能全面的产品，对于有意钻研摄影技术的初学者而言是非常好的选择。不过受成本的限制，其成像质量一般，在消费类数码相机成像越来越“锐利”的今天，它的分辨率表现恐怕会让一些用户失望。

炫目度：★★★★
口水度：★★★
性价比：★★★☆





书写的快感——汉王笔小金刚金猪版

■ 晶合实验室 Mu

厂商：汉王科技　上市状态：已上市
售价：汉王全系列手写板产品附带
（最高：超能大将军——1980/最低：挑战者——298）
咨询电话：010-62652823　附件：安装光盘

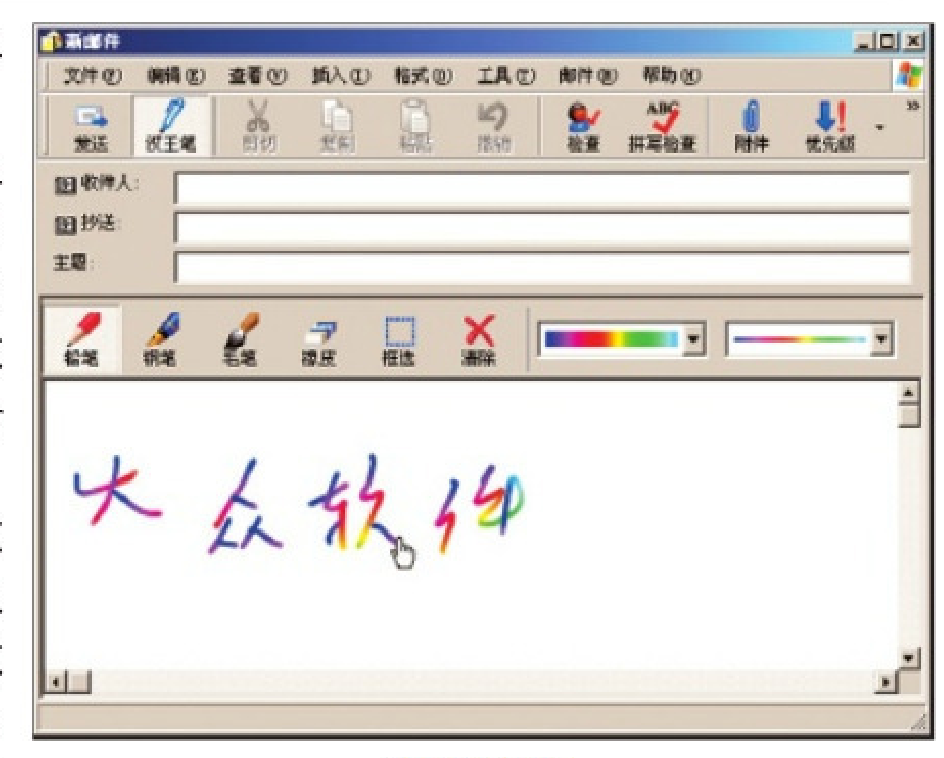
在全面信息化的今天，几乎所有文字上的内容都是通过键盘打出来，导致了很多电脑用户能识字却不已不会写字了。说起来笔者就是一个典型，常常是心里想着一个字，提起笔来却不知道如何写，倒是拼音输入法使得很顺溜。

当人们开始怀念书写的快感时，同时还有很多用户不懂得拼音输入，甚至不能熟练使用键盘，这时大家都会想到如果有手写输入工具该多好。现在市场上手写输入板并不少，但关键是手写识别软件能力有限，大大降低了手写输入的效率。

汉王笔小金刚是配套汉王所有系列手写板的手写识别软件，主要包括汉王手写窗口、汉王魔格输入、汉王阅读精灵和汉王亲笔精灵等多个小工具。

汉王手写窗口是最主要的手写识别工具，可识别手写板输入、鼠标输入等内容。工具上有专门的输入窗口，所有手写识别将显示在窗口中，之后可保存为TXT文件或拷贝到剪贴板，附带了“发送”功能，可将文字直接发送到当前激活窗口。此外还具有多项实用功能，帮助用户更快速地输入。例如可保存短句以备以后使用，同时具备手写自动校正功能，在多字书写时对手写识别结果进行智能纠正，如你写“记念”，通过智能纠正，会自动改成正确的“纪念”。

笔势是汉王笔提供的一种实用操作，它在文章编辑中具有很大作用。编辑文章经常需要进行空格、退格、删除、回车（换行），在使用汉王笔时，可用简单的笔画符号（笔势）来进行这些操作，在笔势浏览中可看到怎么样进行笔势操作。为了进一步提高识别率，系统提供了智慧学习和用户学习功能。当书写过程中识别有误时，可从候选字中选择正确的字，系统在用候选字更正的同时，将正确的识别结果记录下来，避免下次再出错，此功能需要在系统设置窗口内启用“智慧学习”。

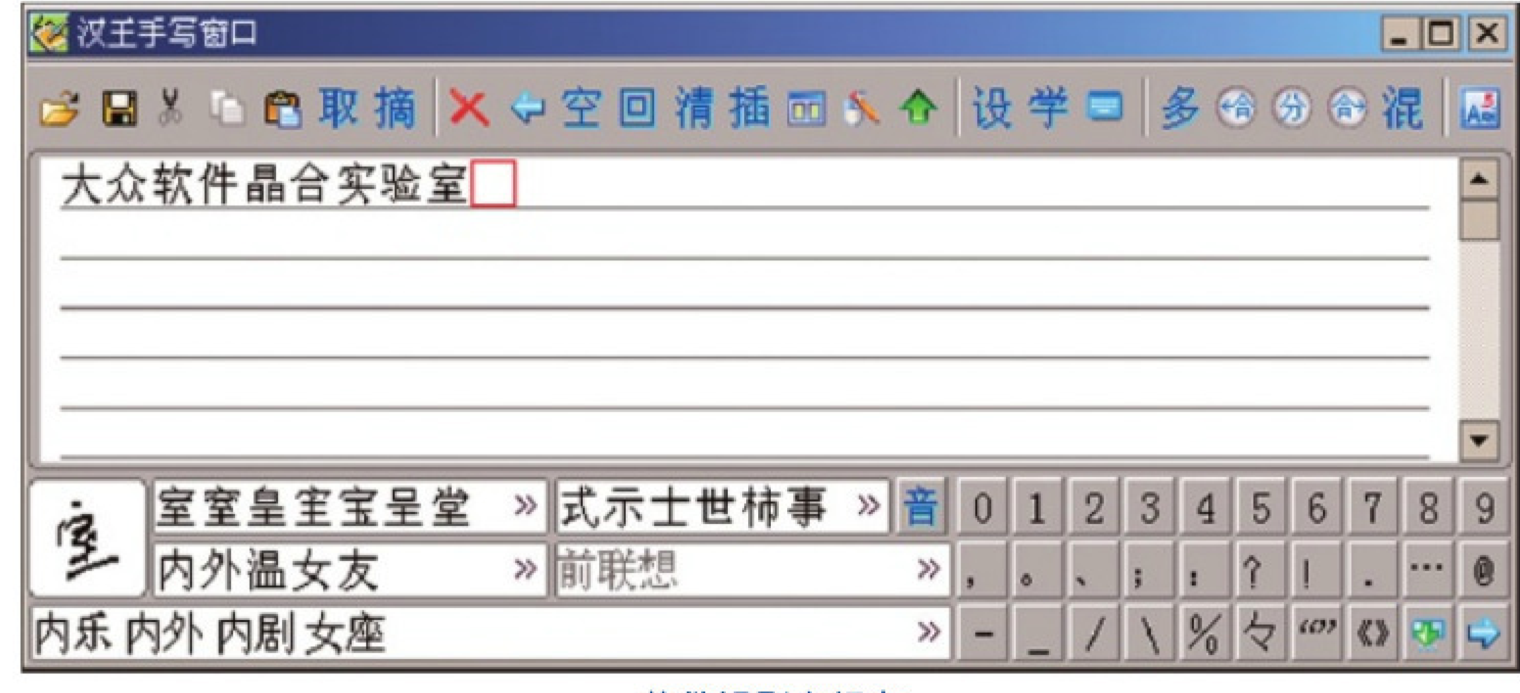


寄出亲笔信

测试时我们发现，对于较为复杂的字，汉王手写窗口识别率比较高，同时还有形近字可供选择。不过对于笔画简单的字反而正确率偏低，例如“大”经常被识别为“火”，我们认为这是因为可以理解的，因为手写并不规范，越简单的字字形越容易混淆。不过使用了识别的智慧学习之后，识别率就上升到可接受的水平了，因为软件已适应了用户的书写风格。

汉王阅读精灵可通过真人发音阅读当前窗口或某个TXT文件的文字，即使坐在电脑面前，也可一边做其他事一边听故事或小说。此外还可分析一个WAV文件的语音，识别并转换为文字，对于会议录音或用户无意间的想法，可口述录音然后回到家中通过阅读精灵转换为文字保存。

在全球电子化的今天，亲笔书写已经非常难见。汉王亲笔精灵可在Outlook Express或Outlook新邮件中导入手写板中的笔迹，用户可用手写板写一封亲笔信发送给对方，会显得更为亲切。汉王亲笔精灵可选择钢笔、铅笔等各种笔形及粗细，还可设定各种字色（包括渐变）。唯一的缺点是不能将字体缩小，因为手写板输入的笔迹一般较大，会占用不少空间，如果能缩小可更好地模仿纸笔效果。



软件识别率颇高



汉王笔小金刚作为汉王手写板配套的软件，附带了很多实用的功能，实际上脱离手写板也可单独使用，具有较好的实用性。不过软件界面显得较为单调，并有少许缺点需要改进。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆



华容道

——互联网知识产权保护面面观

■ 本刊记者 冰河

数日前，我的一个朋友在MSN上问我：“我们网站被人抄袭了，能告他们么？”

我当时很惊诧：“如果你们能确认是被抄袭，那当然能告了。”

朋友回答：“能确认，他们仅仅是略微调整了一下界面，结构基本没改，内容还有我们的食客（该网站做与美食烹调有关的内容）页面都没怎么变，简直气死我了。”

这样的事情我不是第一次遇到，最近就有数个朋友向我请教这方面的问题，可能是长期跟踪IT知识产权相关内容报道的缘故，很有一些朋友遇到这样的事情后来找我商量。所以后面的对话基本大同小异，无非是讨论如何保留证据，如何与对方交涉谈判，如何准备诉讼之类的内容。至于他们与侵权网站的交涉，我没关心。这肯定是一个漫长复杂的过程，而且不见得有结果。我认为这种事情还是交给专业的律师去操作比较好。不过多数情况下，朋友对于找律师的建议不置可否，原因就一个字：钱。

“为什么不找律师而来找我呢？”有一天我提出了自己的疑问。

“你知道请个律师或法律顾问要给多少钱么？”朋友反问。

“我不清楚，应该不多吧？”律师的收费一向是个敏感话题，本人不好多说。

“诉讼的结果很难预料，我们都估计多数结果是庭外和解，对方把抄袭的内容撤下。我估计发个警告信对方也就应该注意了，对于不怕死的即使真到了诉讼的地步也没用。先不说诉讼结果如何，即使胜诉，对方完全可以解散公司，卷款跑路。所以即使Google和搜狐这样的大企业也会把斗争集中在嘴上而没有实质动作，因为一旦撕破脸进入诉讼阶段，就会牵涉非常重大的利益。那就是不死不休了，他们双方都不可能卷款跑路啊。”

“既然你已经预料到了可能的结果，为什么还要找我商量呢？”我有些不解。

“因为你是媒体人士啊，是个局外人，就是擅长从事情的过程中找漏洞。我希望你能给我提个意见什么的。”朋友的回答显得很不好意思。

“哦呵呵……”双方都在MSN上发出同样的笑声。

朋友没有说出口的意思，就是作为媒体人士，他更希望我从事件中找到什么有用的新闻点曝光一下，这样他可以借助媒体的舆论压力，无论是谈判还是诉讼，都能获得一个有利的地位。

我和朋友之间这些杂乱无章的对话体现了以下几个事实，

1.互联网用户的知识产权意识有显著提高，会想到用法律解决问题的可能。

2.对于如何就知识产权侵权行为进行认定和诉讼，绝大部分人没有明确的概念和对策，不知道怎么办。

3.尽管能想到运用法律武器进行交涉，但最终走到诉讼阶段的例子非常少。

4.诉讼是一个得不偿失的手段。被侵权者更愿意借助其他手段（如媒体曝光）来压制对手，取得最后的胜利。

这几件事实综合到一起，就是这样一个结论：互联网用户的知识产权意识已经开始逐步完善，但缺乏用法律维护知识产权的行动。个中原因，非常复杂。

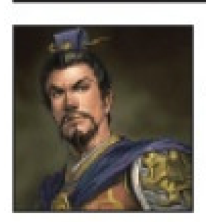
知识产权这个话题，我们不是第一次说，而且还是经常的说。不过说着说着，我们自己都已经不把它当回事了。就像祥林嫂总是念叨她那被狼叼走的孩子，旁人初听还有些同情，听多了反而怒了。天天说，可是事实没有任何改变，那说来说去有什么意义呢？这的确是个令所有人难堪的问题。可是如果不说，那么下次狼来了，叼走的可就不只是孩子了。

2006年12月15日，中国国家版权局与美国电影协会、商业软件联盟、美国出版商协会、英国出版商协会等在北京签署《关于建立网络版权保护协作机制的备忘录》。会上美国人拿出在北京街头购买的盗版电影光盘让中方官员尴尬不已。

2007年6月9日，根据中国加入WTO世界贸易组织时的约定，《世界知识产权组织版权条约》和《世界知识产权组织表演和录音制品条约》即日起在中国正式生效。根据此条例，美方可对中国大陆地区提供P2P盗版源的个人和组织提出诉讼和赔偿要求。虽然至今没有这样的案例发生，但每次美国电影协会（MPAA）代表在中国大肆收集TLF论坛和破解组织名单的行动来看，这是早晚的事情。

而早在此前的2006年7月1日，《信息网络传播权保护条例》作为国家最新出台的互联网传播著作权保护法规，业已经得到施行。可以说在种种法律法规之下，现在的互联网知识产权环境应该规范了很多。

不过，这一年中我们看到的事实，却是另一种奇怪的情景。

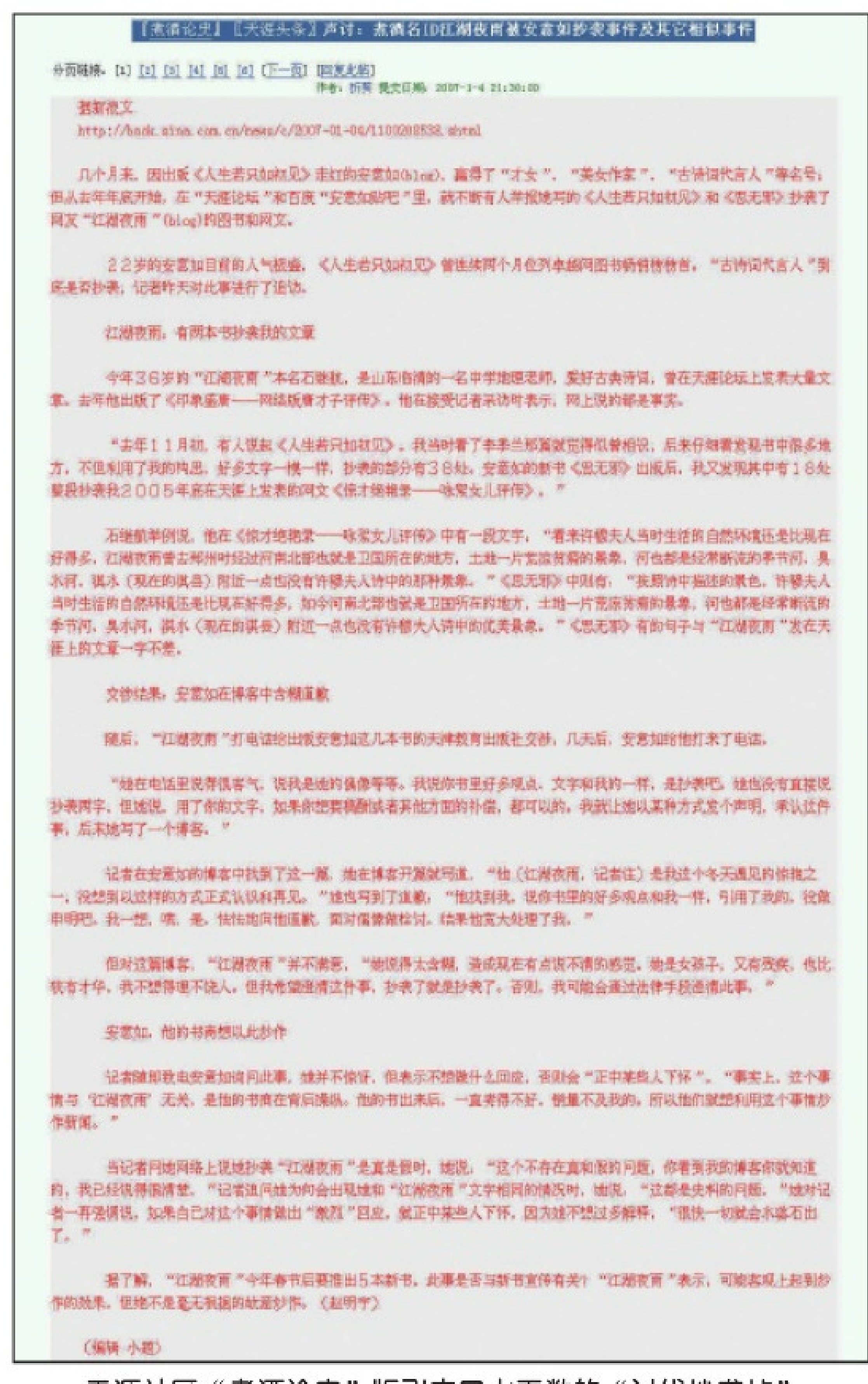


抄袭无罪？炒作有理！

2006年11月25日，国内最大中文社区“天涯社区”的“煮酒论史”版中，出现了一个名为《安意如多处文字照抄天涯煮酒写手江湖夜雨的文章》的帖子格外显眼，发帖者指出安意如的两本书《人生若只如初见》《思无邪》涉嫌抄袭的50处段落。这也是继“郭敬明抄袭事件”之后，又一个著名的写作抄袭事件。与郭敬明事件不同的是，安意如抄袭的文字来自于网络论坛的帖子，由于论坛信息的庞杂和ID并不具备合法身份证明效力，使得这桩抄袭事件更加隐蔽。若不是原作者偶然看到安意如的作品，发觉自己的文字被抄袭，相信至今也没人发觉现。

不过与“郭敬明抄袭事件”中抄袭者死不认错的态度相比，这桩事件的当事人安意如算是给出了一个含糊的解释。2006年12月15日，安意如在个人博客上发出名为《遇见》的文章，对此事作出了这样的表述：“因为他找到我，说你书里的好多观点和我一样，引用了我的，没做申明吧。我一想，哦，是。怯怯地向他道歉，面对偶像做检讨。结果他宽大处理了我。” 对于这个非正式的解释道歉，被抄袭者“江湖夜雨”最终表示可以接受，没有再追究。安意如本人也对所有的采访要求加以拒绝，表示“不想进行无聊的炒作”。只是很多记者同行都不明白，安意如刚刚出道推销新书时对于采访来者不拒，而如今涉及到她本人犯下的错误，怎么就变成了“无聊的炒作”呢？

即使作者曲线承认了自己抄袭的错误，此次事件中安意如“粉丝团”所表现出的狂热和不改悔，与“小四粉丝团”也着实有一拼。他们一方面无视所有的事实，坚信“姐姐是被冤枉的，是被逼道歉的”，另一方面以“很受伤”的心态相互哀怜抚慰，形成了一个奇怪的团体。有了这么一个团体在后面“支持、鼓励”，相信任何人想要认



【煮酒论史】【天涯头条】声讨：煮酒名ID江湖夜雨被安意如抄袭事件及其它相似事件

分页链接：[1] [2] [3] [4] [5] [6] [下一页] [回复此贴]

作者：折箭 提交日期：2007-1-4 21:30:00

转新浪文

http://book.sina.com.cn/news/c/2007-01-04/1100208538.shtml

几个月来，因出版《人生若只如初见》走红的安意如(blog)，赢得了"才女"、"美女作家"、"古诗词代言人"等名号；但从去年年底开始，在"天涯论坛"和百度"安意如贴吧"里，就不断有人举报她写的《人生若只如初见》和《思无邪》抄袭了网友"江湖夜雨"(blog)的图书和网文。

22岁的安意如目前的人气极盛，《人生若只如初见》曾连续两个月位列卓越网图书销售榜榜首。"古诗词代言人"到底是否抄袭，记者昨天对此事进行了追访。

江湖夜雨：有两本书抄袭我的文章

今年36岁的"江湖夜雨"本名石继航，是山东临清的一名中学地理老师，爱好古典诗词，曾在天涯论坛上发表大量文章。去年他出版了《印象盛唐——网络版唐才子评传》。他在接受记者采访时表示，网上说的都是事实。

"去年11月初，有人说起《人生若只如初见》，我当时看了李季兰那篇就觉得似曾相识，后来仔细看发现书中很多地方，不但利用了我的构思，好多文字一模一样，抄袭的部分有38处。安意如的新书《思无邪》出版后，我又发现其中有18处整段抄袭我2005年底在天涯上发表的网文《惊才绝艳录——咏絮女儿评传》。"

石继航举例说，他在《惊才绝艳录——咏絮女儿评传》中有一段文字："看来许穆夫人当时生活的自然环境还是比现在好得多，江湖夜雨曾去郑州时经过河南北部也就是卫国所在的地方，土地一片荒凉贫瘠的景象，河也都是经常断流的季节河，臭水河，淇水（现在的淇县）附近一点也没有许穆夫人诗中的那种景象。"《思无邪》中则有："按照诗中描述的景色，许穆夫人当时生活的自然环境还是比现在好得多，如今河南北部也就是卫国所在的地方，土地一片荒凉贫瘠的景象，河也都是经常断流的季节河，臭水河，淇水（现在的淇县）附近一点也没有许穆夫人诗中的优美景象。"《思无邪》有的句子与"江湖夜雨"发在天涯上的文章一字不差。

交涉结果：安意如在博客中含糊道歉

随后，"江湖夜雨"打电话给出版安意如这几本书的天津教育出版社交涉，几天后，安意如给他打来了电话。

"她在电话里说得很客气，说我是她的偶像等等。我说你书里好多观点、文字和我的一样，是抄袭吧。她也没有直接说抄袭两字，但她说，用了你的文字，如果你想要稿酬或者其他方面的补偿，都可以的。我就让她以某种方式发个声明，承认这件事，后来她写了一个博客。"

记者在安意如的博客中找到了这一篇，她在博客开篇就写道："他（江湖夜雨，记者注）是我这个冬天遇见的惊艳之一，没想到以这样的方式正式认识和再见。"她也写到了道歉，"他找到我，说你书里的好多观点和我一样，引用了我的，没做申明吧。我一想，哦，是。怯怯地向他道歉，面对偶像做检讨。结果他宽大处理了我。"

但对这篇博客，"江湖夜雨"并不满意，"她说得太含糊，造成现在有点说不清的感觉。她是女孩子，又有残疾，也比较有才华，我不想得理不饶人，但我希望说清这件事，抄袭了就是抄袭了。否则，我可能会通过法律手段查清此事。"

安意如：他的书商想以此炒作

记者随即致电安意如询问此事，她并不惊讶，但表示不想做什么回应，否则会"正中某些人下怀"。"事实上，这个事情与'江湖夜雨'无关，是他的书商在背后操纵。他的书出来后，一直卖得不好，销量不及我的，所以他们就想利用这个事情炒作新闻。"

当记者问她网络上说她抄袭"江湖夜雨"是真是假时，她说，"这个不存在真和假的问题，你看到我的博客你就知道的，我已经说得很清楚。"记者追问她为何会出现她和"江湖夜雨"文字相同的情况时，她说，"这都是史料的问题。"她对记者一再强调说，如果自己对这个事情做出"激烈"回应，就正中某些人下怀，因为她不想过多解释，"很快一切就会水落石出了。"

据了解，"江湖夜雨"今年春节后要推出5本新书，此事是否与新书宣传有关？"江湖夜雨"表示，可能客观上起到炒作的效果，但绝不是毫无根据的故意炒作。（赵明宇）

（编辑 小路）

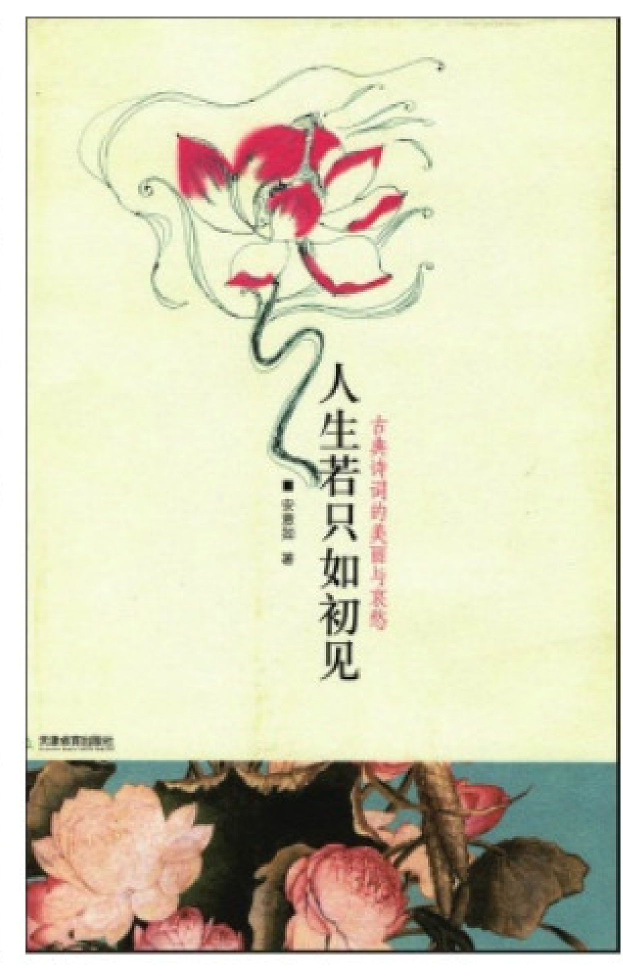
天涯社区“煮酒论史”版引来口水无数的“讨伐抄袭帖”

错，恐怕也要先掂量一下后果。

“这不过是一个缩影，你所看到的只是冰山在海面露出的一角”。对于安意如事件，曾经在某著名出版社和图书工作室历练多年的策划人田刚告诉记者。“做了这么多年记者，你不应该大惊小怪了吧？”

“抄袭是人自身弱点的体现。”韩国烤肉餐馆的单间里，气氛有些沉闷，田刚点了一根烟，侃侃而谈。“你没发觉，被抄袭者的作品往往也已经付印出版，但在销量上远远不如抄袭者的作品。”







少女作者羞答答承认“犯了错”并不影响她的两本书满街畅销

的确是这样，无论是被郭敬明抄袭的《圈里圈外》，或者“江湖夜雨”的作品《印象盛唐——网络版唐才子评传》，都在市场上默默无闻，作者的知名度也远远赶不上抄袭者的知名度（且不说这名的性质如何）。

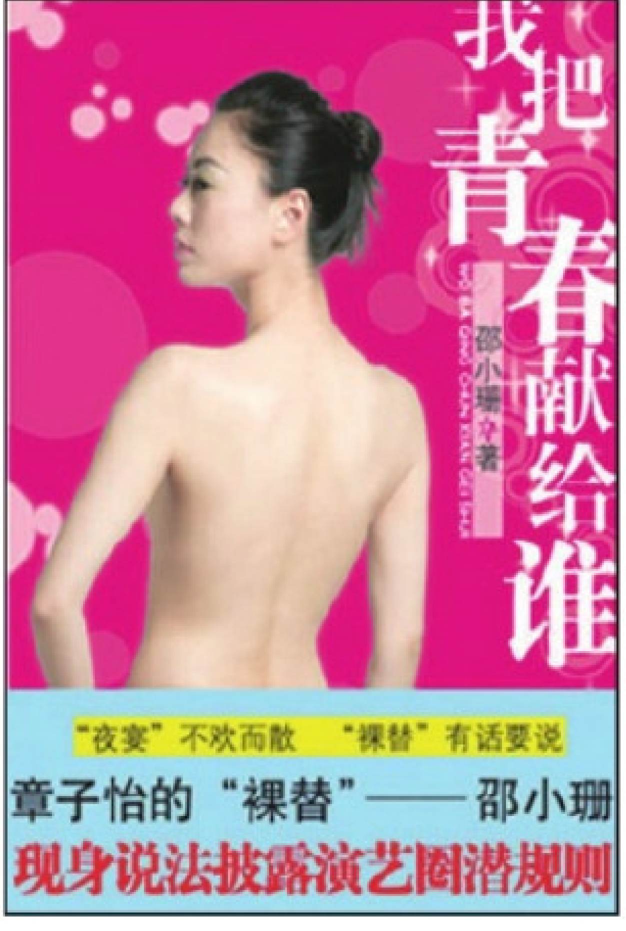
“这就对了，对于写作者来说，原创是他的一个道德底线。如果连这个道德底线都不能保住，那么其他的手段就更加无所顾忌了。如今的出版市场，讲的是赤裸裸的销量。文字的素质如何并不重要，重要的是有可以借以用来进行市场曝光、炒作的亮点。比如王朔，他的直爽、毫无顾忌、自曝其短的行事作风，比如韩寒，他的叛逆、尖刻、我行我素，再比如徐静蕾，她文字内敛、平实又靠近娱乐圈内的独家地位。而安意如有个很重要的亮点，就是她是个残疾人，外形还不错，文字也过得去，对于图书的后期市场包装推广有很高的推动作用。而抄袭者既然可以放弃原创这个道德底线，自然可以为了迎合出版商的后期市场包装推广而做出任何牺牲。一旦到了那个地步，是不是抄袭已经不重要了，重要的是人们的好奇心都已经被勾了起来，会买一本看个究竟。最典型的一个例子，就是电影《夜宴》中章子怡的‘裸替’跳出来要求片尾署名权的事情。其实后来大家都可以看到，就是为了她出的那本书。她不跳出来，没人知道这个人是谁、这本书讲什么，后来一炒，关注来了，书的销量就上去了。这个时候，所谓知识产权保护，所谓抄袭，不过是一种手段而已。谁关心抄袭没抄袭啊，看看就完了。”

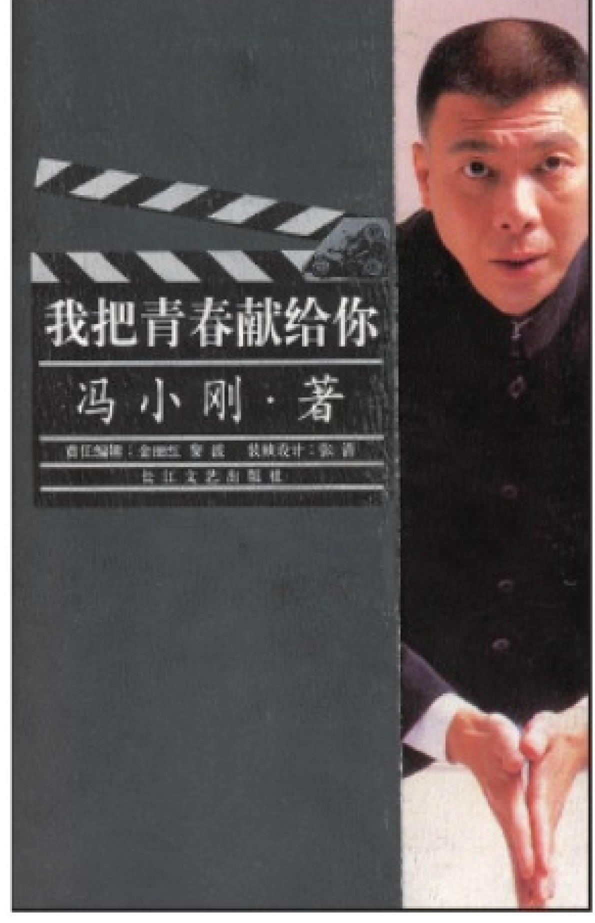
原来所谓知识产权纠纷，有时真的成了一个利用来出名的武器。

“另一方面，做图书的人也很难甄别出是否抄袭，这些孩子都是从网络上抄袭，非常隐蔽。我刚离开的那个工作室，8个编辑，3个做经管类、3个做文学类、2个做引进版。每天都有大量的书目和文字要看，都是有经验的编辑了，同样每天看到头晕眼花。他们只能从文字质量和风格上进行粗略的筛选，挑选印象不错的再进行仔细阅读。抄袭者这个时候就容易占便宜，因为他抄的多数是比较精彩的文字，容易被看中。而且抄袭者都比较狡猾，会对抄袭的文字进行一定调整，不对照原文是看不出抄袭痕迹的。互联网就是个汪洋大海，哪里那么巧就能碰到原文。我做过的项目也有被指控抄袭的，可是作者死不承认，投诉方也缺乏特别有力的证据，结果不了了之。一旦抄袭得手，出名之后，成为所谓的‘畅销书作家’，进入商业写作流水线，图书作为纯粹的商品被推向市场，这都是需要有人捧的。正是有了个别实力雄厚的出版商在背后运作，写作者抄袭起来才如此肆无忌惮。事情败露，也能博个臭名，为下一步运作转型打基础。如此无论成败都有收获的好事，怎么能放过呢？”

“为什么会出现这种无论成败都有收获的结果呢？”记者有些疑惑，如果事情能发展到这种地步，那岂不是无法制止各种侵权行为了？







“裸替”演员从头到尾的表现都证明，不管用什么手段，获得最终的利益才是最重要的

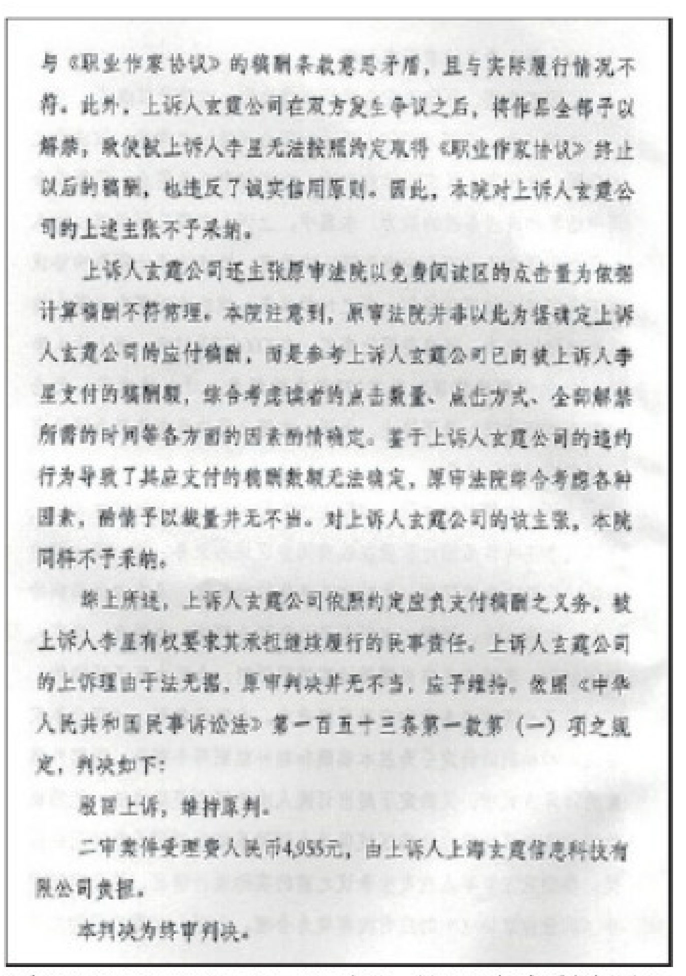
“这个收获是相对的，有收获必然有损失，如前面所说，写作者已经放弃了道德底线——不抄袭，这对于他自身的人格和名誉都已经是一个极大损害。但是他在决定放弃之前就已经不计较这些了，所以看上去后来的损失非常小。如果他不抄袭、不炒作，充其量是个默默无闻的作者而已。没有多大损失，但也没多大收获。比较一下，相信很多人会选择赌一下。另外一个原因，就是目前的法

律法规对于抄袭者的违规成本太低。即使如郭敬明那样被终审判决的案子，不过赔了十来万人民币和登报道歉声明。那点钱对于功成名就的人来说根本不算什么，而登报道歉的要求，人家早已明确表示‘就是不道歉，强制声明也不代表我的真正意思’，到了这个地步，你能拿抄袭者怎么办？看他书、做他粉丝的人有的是，‘抄袭’作为一个名誉上的损失，在现在的这个商业市场里几乎可以忽略不计。如果像美国一样，一旦被证明抄袭，这个人别说出书，连抄信封的工作都找不到，个人社会信用完全破灭，那你看看谁还敢抄袭。拿自己的一生来开玩笑啊？”



唯“利”的文学网站

互联网版权纠纷的另一个多发地带是目前方兴未艾的原创文学网站。2006年末网络上最受关注的版权纠纷案件，无疑是起点中文网与其原签约作者“云天空”的版权纠纷。事情的起因源自于新成立的文学网站17K砸下重金，从起点中文网挖走了大批有经验的编辑，然后又以高昂的稿费，将起点一批网络知名作者吸引到新站签约，《邪神传说》的作者云天空正是其中一员。2006年7月9日，传出云天空正式跳槽的消息之后两天，起点中文网在7月11日中午12点开始，到13点为止的一小时内，将《邪神传说》尚在收费的、只有网站VIP会员才能以千字两分价格购买的近160章节上百万字全部解禁。按照该作品原订阅价格大致估算，如果一个读者要阅读完这些全部章节，所需要付出的费用是20元，而按照《邪神传说》的平均订阅量，这部作品被突然解封的部分能带来接近20万元的收益。去除起点中文网应该拿到的分成，作者云天空的损失也有十几万。尽管起点中文网方面解释，此举是因为在网站全新改版时刻，批量解禁一批作品以回馈读者而已，而且他们在解禁之前已经跟作者云天空打过了招呼。但在相关论坛上据知情人所言，之所以事情会演变到现在这样，是因为作者云天空新的作品改为签给了新兴的文学网站17K，而不是原先的起点中文网。严格说等于直接跳槽，大家一拍两散，起点中文网因而将《邪神传说》全部转为免费阅读形式。而作者云天空也承认起点曾经通知过他要解禁，但他坚决不同意，解禁是起点中文网的单方面违约行为。双方为此对簿公堂，都声称要坚决捍卫自己的利益。此事件中起点中文网的行为受到了多数人的指责，毕竟在一个敏感的时间，以如此极端的形式“回馈读者”的确有些说不通，经过接近一年的诉讼，最终案件以起点方面赔付云天空人民币12万元结束。有业界人士评论“这个结果还是基本符合实际情况的，想做大，就要按照规矩来”。


与《职业作家协议》的稿酬条款意思矛盾，且与实际履行情况不符。此外，上诉人玄霆公司在双方发生争议之后，将作品全部予以解禁，致使被上诉人李星无法按照约定取得《职业作家协议》终止以后的稿酬，也违反了诚实信用原则。因此，本院对上诉人玄霆公司的上述主张不予采纳。

上诉人玄霆公司还主张原审法院以免费阅读区的点击量为依据计算稿酬不符常理。本院注意到，原审法院并非以此为据确定上诉人玄霆公司的应付稿酬，而是参考上诉人玄霆公司已向被上诉人李星支付的稿酬额，综合考虑读者的点击数量、点击方式、全部解禁所需的时间等各方面的因素酌情确定。鉴于上诉人玄霆公司的违约行为导致了其应支付的稿酬数额无法确定，原审法院综合考虑各种因素，酌情予以裁量并无不当。对上诉人玄霆公司的该主张，本院同样不予采纳。

综上所述，上诉人玄霆公司依照约定应负支付稿酬之义务，被上诉人李星有权要求其承担继续履行的民事责任。上诉人玄霆公司的上诉理由于法无据，原审判决并无不当，应予维持。依据《中华人民共和国民事诉讼法》第一百五十三条第一款第（一）项之规定，判决如下：

驳回上诉，维持原判。

二审案件受理费人民币4,955元，由上诉人上海玄霆信息科技有限公司负担。

本判决为终审判决。

法院最终判决“云天空”获得应有的补偿

可以说，这是互联网与出版业进一步结合之后出现的一个新情况。文学网站降低了出版的门槛，提高了阅读的趣味性，也拉动了互联网的消费。但网站与写作者之间的利益分成和纠葛，与网站一揽子的版权买断合同一起，成为造成网络版权新纠纷的新起因。原创文学网作为沟通作者、读者和出版社的平台，对于知识产权保护又应该扮演怎样的角色呢？

著名原创文学网站“幻剑书盟”的总经理孔毅在其网站主办的第2届网络文学峰会上接受了本刊记者的简短采访。他认为原创文学网站改变了出版行业的传统体制，让以编辑为主导地位的编辑体制改变为以网络为主、市场为主的产品创作模式。而原创文学网站符合Web 2.0的IT新兴运营模式，除了能带来巨大的流量，还为传统出版行业带来了挑选作品的平台，因此具有强大的发展潜力。但随之而来的就是相关盗贴网站的蜂拥而上，几个知名文学站点的重点作品都遭到盗贴网站的疯狂盗版。尽管各个站点都采用各种技术方法防止诸如“复制”“抓图”之类的盗版手段，但在最原始的“手打复制版”面前也无计可施。面对这种赤裸裸的侵权盗版行为，各个网站都只能默默忍受，因为即使要追究责任，也很难落实。执法人员找到侵权的网站，却找不到网站的负责人，而且网站往往以“这是用户个人行为，本站对此不负责”的理由而推搪。就算最后进入诉讼阶段，所耗费的时间和费用也让网站难以承受。而起点中文网站长之一“黑暗左手”对于网站相关作品的产权保护倒是表现出一付坚决的态度，声称“对于各种盗版行为，我们有专





文学网站刚贴出作品的最新章节，很快盗贴网站就有盗版内容出现



《诛仙》是目前最受关注的网络游戏之一

门的程序可以追踪，一经发现有用户私自张贴盗版，都会马上封闭账户核查。同时对于网站和公司盗版行为，我们有专门的法务人员联络当地的公安、互联网管理机构去协调处理。”不过即使如此，在几个知名的盗贴网站上，起点的作品还是被传播最多的，起点方面的坚决态度似乎没有起什么作用。事实上，据知情人士透露，目前的原创文学网站似乎已经和盗贴网站达成了一种约定的默契，就是作品新公布的5～8小时内，不要公布盗贴，因为收费用户的订阅行为往往集中在这段时间。8小时后付费用户的订阅基本已经结束，盗贴行为也就被默认了。如果有盗贴网站行为太过分，就有可能被拎出来“穷追猛打”，成为互联网知识产权保护的“牺牲品”。

相对于得不偿失的追杀盗贴盗版图书，目前原创文学网站更重视版权的横向开发。幻剑书盟与出版社联合推广的玄幻武侠小说《诛仙》累计销量已经超过100万册。《诛仙》还被授权开发成网络游戏，由制作《完美世界》的完美时空公司力推上市，《诛仙》的电视剧版权也已经被上海影球影视公司刚刚买下。就在幻剑书盟主办的第2届网络文学峰会上，幻剑书盟还与广州网易合作推出《为爱西行——大话西游3主角故事》，将网络文学与游戏结合起来。另一国内重要原创文学网站起点中文网推出的探险类小说《鬼吹灯》销量也超过了30万册，并也有传闻被好莱坞影视公司看中，准备购买后拍摄成电影。总之以网站为平台，以内容为基础，将版权合作向游戏、影视、动漫、出版等方向多方面开发拓展，是目前各个文学网站更关心的内容。

不过，重视版权横向开发拓展，并不意味着各个网站对盗贴盗版有所放松。尽管目前在迫不得已的情况下，原创文学网站与盗贴网站形成了一种微妙的平衡，而且还有一种论调声称“盗贴网站给原版网站做了免费广告，为后续实体书和影视作品开发积累了人气”，但所有接受采访的人都对盗贴盗版行为深恶痛绝。幻剑书盟总经理孔毅以自身的经历做比较，在创办幻剑书盟网站之前他曾经在国产软件行业工作了6年，对盗版的长远危害有深刻感受。盗版行为也许对于金山这样的公司不致命，但可以让金山因为缺乏足够的利润而无法发展壮大，而更小规模的公司则是无力生存。同样的例子如今又出现在原创文学网站，短期看各种侵权行为对网站没有直接的损害，但严重遏制了网站未来的发展壮大。如今维持这个局面只是因为力量和条件不够，希望近期生效的几项新法规能给互联网行业带来实际的作用。

简而言之，对于风生水起的原创文学网站来说，对盗版侵权行为的态度是毫无疑问的，不过左右他们行为的不仅仅是传统的道德，更是实在的商业利益。如果目前这种“打击侵权需要的支出远远超过挽回的损失”的客观情况不能得到改变，所谓维权，在商业化的社会中不过是一句空话。



小说《诛仙》早已风靡多年



超星或“抄星”的真假之辨

正如前文田刚所说的那样，一旦将信誉信用损失计入侵权行为成本，侵权行为的指控就会得到异乎寻常地重视。近日，媒体上爆出的“超星数字图书馆”涉嫌侵权事件就充分体现了商业信用和信誉在“侵权”指控下完全破灭的潜在严重后果。作为国内最早的印刷出版数字化存储和发行的探路者，号称“一向注重维护所有著作权人合法权益”的企业，竟然被社科院研究员吴锐领衔的400位专家学者告上了法庭，诉讼的缘由就是“未取得著作权人同意，擅自将原告的作品数字化上载，非法牟利”。不但如此，随后关于超星“假冒国家863计划”“超星误导用户，未与中国版权保护中心合作”的内幕消息一条条在媒体上曝光，让这家号称“全球最大中文数字图书馆”的民营企业陷入了一片指责声中。如果此案的指控成立，则接踵而来的诉讼和索赔足以让这家民营企业彻底破产。

尽管面临着非常严重的指控，但超星公司依旧表现得中气十足，在对外界发表的公开声明中他们表示，“有理由怀疑整个事件来自于竞争对手的恶意操纵，整个报道严重歪曲客观事实，污蔑、诋毁的意图十分明显。”并在声明中指出，关于“超星授权作者仅有15%～20%是真实的”这一说法源自《法制早报》的一次报道，该报道已经被证明失



超星数字图书馆

超星对近期部分媒体报道的声明

2007年06月05日 10:15 来源：超星数字图书馆

近日某报纸发表了《400位学者告超星 中国最大网络盗版诉讼诞生》一文，此文章多处内容与客观事实不符。对此超星公司作出以下声明。

1、吴锐先生是超星公司的合法签约授权作者，他于2003年1月14日与超星公司签订授权合同，将其作品授权于超星公司，接受并使用超星赠送的授权作者读书卡。吴锐先生现在认为该授权书系超星伪造，涉及到了合同纠纷，我们认为应当待法庭做出客观判断后方能得出结论。在此之前，媒体的报道应当客观公正。

2、该文报道标题有夸大之嫌疑，所谓“涉及400位学者的中国最大网络盗版诉讼”重点只是涉及吴锐个人及其作品与超星相关的民事诉讼案，另外文中多处内容与客观事实不符。

3、近期我们注意到部分媒体中出现了一系列关于超星公司的虚假和不实报道，比如将超星的ICP证属于天津叫两块的个人、超星公司已经被吊销、超星法人史超使用多个身份证注册企业、超星打算把企业卖给Google、超星打算退出数字图书馆领域、超星的授权作者仅有15-20%是真实的、超星伪造作者授权书、超星面临版权危机、超星受到中国版权保护中心包庇、超星的863中国数字图书馆示范工程是虚假的等等。严重歪曲客观事实，污蔑、诋毁的意图十分明显，我们怀疑这与竞争对手的恶意操纵有关。对此超星公司将保留通过法律手段来维护自己名誉的权利，进而维护整个数字图书馆行业的良性竞争。

4、《法制早报》曾经刊登一篇文章，称超星的授权作者仅有15-20%是真实的，此文明显受竞争对手操纵，与客观事实严重不符。为此我们将《法制早报》告到法庭，结果《法制早报》于06年12月18日（第111期）24版登出道歉声明，向超星公司正式道歉。现在许多媒体仍然引用此报道中的杜撰数据是不恰当的。

数字图书馆涉及海量作品，其版权问题是世界范围的难题，也是一个备受争议的问题。超星公司从事数字图书馆事业十余年，充分认识到尊重作者权益的重要性和必要性，是目前数字图书馆行业中唯一一家大规模与作者一对一直接签约授权的公司，并且成功地探索摸索出自己的版权模式——超星版权模式。其最高宗旨：保护图书版权，维护作者权益；核心思想：与作者面对面地谈判并由作者亲自签订授权合同；签约的模式：登门拜访作者，作者亲自授权。从2000年与著名院士签约起，超星公司通过数百职工多年的辛勤努力，终于拿到了30万份作者的授权合同，形成了互联网时代解决版权问题的一种重要模式。世界范围里，还没有任何一家有如此多作者授权的数字图书馆，也从未有过如此大规模的授权行动。

超星数年来兢兢业业地为中国数字图书行业添砖加瓦，致力于在保护版权的基础上传承中国文化，为中国的图书馆事业贡献了自己的绵薄之力。相信在国家政策的支持、国家法律的保障、广大作者的理解和支持、广大读者的拥护以及超星所有同仁的不懈努力下，数字图书馆版权这一难题必将最终得到圆满解决，超星公司将迎来更加美好的明天。

超星数字图书馆
2007年6月5日

Copyright ©2007 超星集团[illegible]有限公司

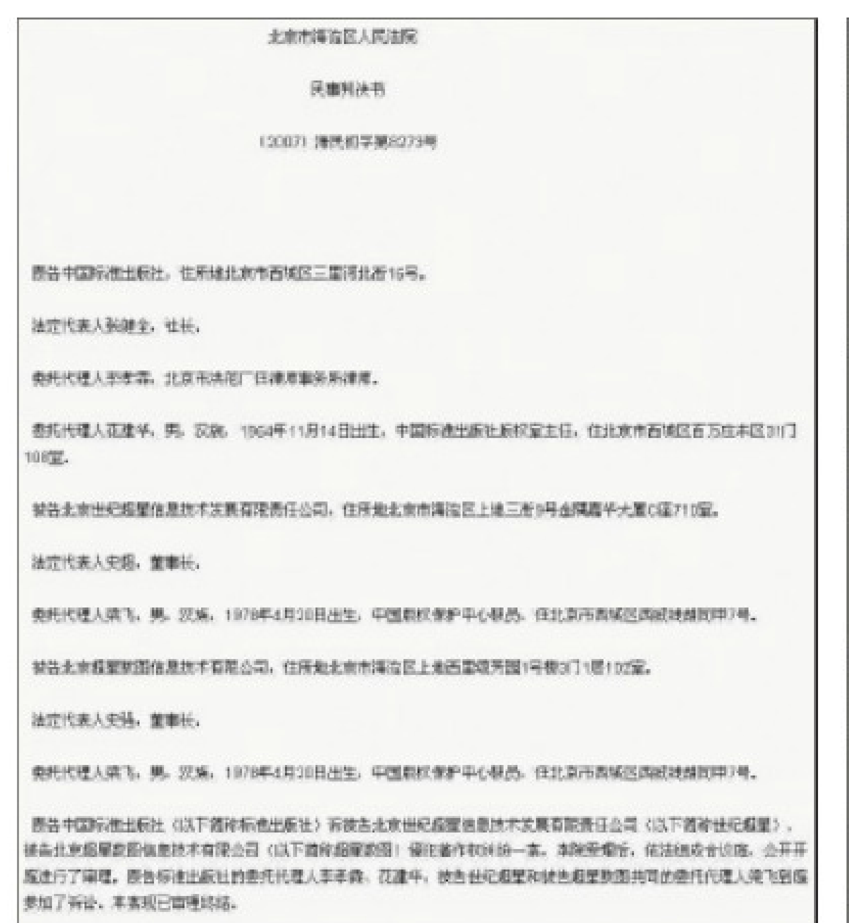
面对各种不利的报道，超星公司发表声明辟谣

实，《法制早报》已经在2006年12月18日的报纸24版中声明道歉，因此再次援引此数据并无根据。不过，对于来自记者多方的采访要求，他们表现得非常谨慎，到截稿为止超星方面对于多名记者的采访要求都未给予正式回复。但记者通过同样从事数字化图书行业的业内人士得知，此次对于超星的诉讼指控“并不是没有根据”。超星在数字图书版权方面的确存在种种隐患，这些隐患不仅仅来自于超星自身的运营模式，也是数字化图书中不可避免存在的一些版权问题。若要解决这些数字版权问题，应该从以下几方面入手：其一是让作者团体集体授权，但可能性极小，因为我国的文字作品集体授权还处于开创阶段；其二是通过出版社授权，但是也行不通。其原因在于，新版权法确立信息网络传播权是在2001年10月27日，这之前出版社不可能自作者手中取得信息网络传播权，而这之后，大多数出版社仍未把信息网络传播权纳入到出版合同中来。还有一个办法，就是直接大规模与作者一对一签约授权合同，这也是超星公司一直声称在施行的办法。但对于他们是否能像所称的“登门拜访作者，作者亲自授权”，这个事实难以得到充分证明。从目前的情况来看，超星公司无疑没有做到完美，因为此起彼伏针对超星的侵权诉讼证明，的确有作者在不知情的情况下作品被收入了超星的数字图书馆。所以“超星这次的麻烦大了”。在采访之余，该人士也告诫记者，“你们一定要小心，他们现在面临很困难的情况，因此一定会回避所有可能对他们不利的报道”。虽然在采访中除了遇到回避外没有其余的障碍，但除了一纸官方声明外，的确没有获得太多正面回应。

就在5月14日，有相关人士向外界披露了一份刚刚出具的“超星侵权”判决书。在这份标明为（2007）海民初字第8273号判决书中，原告为中国标准出版社，被告分别为北京世纪超星信息技术发展有限责任公司（法定代表人史超）和北京超星数图信息技术有限公司（法定代表人史超）。一审判决结果：两家被告公司被判赔偿16万元。

在这件诉讼案中，中国标准出版社指控世纪超星、超星数图未经该社许可，擅自将10种图书电子版收录入超星数字图书馆，并将超星数字图书馆销售给对外经贸大学等学校，这些学校图书馆内网用户可以浏览或下载上述10种图书。该社认为，世纪超星、超星数图的行为已侵犯了对上述10种图书所享有的汇编作品著作权和版式设计权。被告方世纪超星辩称，涉案的超星数字图书馆是由超星数图向对外经济贸易大学销售，与该公司毫无关系。超星数图辩称，中国标准出版社对10种图书的内容选择或者编排不能体现独创性，故上述10种图书并非著作权所保护的汇编作品，中国标准出版社也不能对上述10种图书享有汇编作品著作权。而海淀法院经过审理后认为，上述10种图书内容的选择或编排能够体现独创性，故可以构成著作权法所保护的汇编作品。同时，法院认定中国标准出版社有权在本案中对上述10种图书主张汇编作品著作权，并确认中国标准出版社对上述10种图书享有版式设计权。

特别值得注意的是关于世纪超星、超星数图的关系问题，这也是广受媒体关注的“超星采用多企业分别运营，规避法律风险”的问题。判决书上写到：法院方面可以确认，超星数图向对外经贸大学图书馆提供的上述10种图书电子



北京市海淀区人民法院

民事判决书

（2007）海民初字第8273号

原告中国标准出版社，住所地北京市西城区三里河北街16号。

法定代表人[illegible]，社长。

委托代理人[illegible]，北京市[illegible]律师事务所律师。

委托代理人[illegible]，男，汉族，1964年11月14日出生，中国标准出版社版权室主任，住北京市西城区百万庄[illegible]。

被告北京世纪超星信息技术发展有限责任公司，住所地北京市海淀区上地三街9号[illegible]710室。

法定代表人史超，董事长。

委托代理人[illegible]，男，汉族，1978年4月20日出生，中国版权保护中心职员，住北京市西城区[illegible]7号。

被告北京超星数图信息技术有限公司，住所地北京市海淀区上地[illegible]102室。

法定代表人史超，董事长。

委托代理人[illegible]，男，汉族，1978年4月20日出生，中国版权保护中心职员，住北京市西城区[illegible]7号。

原告中国标准出版社（以下简称标准出版社）诉被告北京世纪超星信息技术发展有限责任公司（以下简称世纪超星）、被告北京超星数图信息技术有限公司（以下简称超星数图）侵犯著作权纠纷一案，本院受理后，依法组成合议庭，公开开庭进行了审理。原告标准出版社的委托代理人[illegible]、被告世纪超星和被告超星数图共同的委托代理人[illegible]到庭参加了诉讼。本案现已审理终结。



如被告北京世纪超星信息技术发展有限责任公司、被告北京超星数图信息技术有限公司未按本判决所指定的期间履行给付金钱义务，则应依照《中华人民共和国民事诉讼法》第二百三十二条之规定，加倍支付迟延履行期间的债务利息。

案件受理费六千二百七十五元（原告预交），由被告北京世纪超星信息技术发展有限责任公司、被告北京超星数图信息技术有限公司负担，于本判决生效之日起七日内交纳。

证据保全费五百元（原告预交），由被告北京世纪超星信息技术发展有限责任公司、被告北京超星数图信息技术有限公司负担，于本判决生效之日起七日内交纳。

如不服本判决，可于判决书送达之日起十五日内，向本院递交上诉状，并按对方当事人的人数提出副本，交纳上诉案件受理费六千二百七十五元，上诉于北京市第一中级人民法院。如在上诉期满后七日内不交纳上诉案件受理费的，按自动撤回上诉处理。

审 判 长 [illegible]

人民陪审员 [illegible]

人民陪审员 [illegible]

二○○七年四月二日

书 记 员 [illegible]

但是记者看到了法院判决超星侵权的一审判决书

版来源于世纪超星。考虑到世纪超星之企业名称与超星数字图书馆存在显著关联关系，法院确认世纪超星即超星数字图书馆所收录的上述10种图书电子版之制作者，世纪超星此举系对上述图书电子版的复制和汇编。在此前提下，世纪超星通过超星数图代理向对外经济贸易大学图书馆提供超星数字图书馆阅览器以及上述10种图书的电子版，对外经济贸易大学图书馆局域网用户可以在其个人选定的时间和地点获得图书电子版，因此世纪超星亦对上述10种图书电子版进行了复制、汇编、信息网络传播等著作权意义上的使用和传播，而且并未经中国标准出版社的许可，可表明世纪超星此举已侵犯了中国标准出版社对上述10种图书所享有的版式设计权和汇编作品著作权。关于超星数图的侵权责任，法院认为，超星数图作为世纪超星的代理商，在并未审查世纪超星将上述10种图书电子版收录入超星数字图书馆是否已取得相关著作权人授权的情况下，即向对外经济贸易大学销售涉案的超星数字图书馆，其行为存在过错。超星数图明知被委托代理的事项违法却仍然进行代理活动，其应与世纪超星构成共同侵权。

据此，海淀法院一审判决，世纪超星、世纪数图立即停止销售、使用上述10种图书电子版的超星数字图书馆，并向中国标准出版社赔偿经济损失和诉讼合理支出共计16万元。案件受理费6275元和证据保全费500元由世纪超星、超星数图承担。

“超星读书卡”将中国版权保护中心也卷入了是非中

尽管这还是一个一审判决，还存在着被告方上诉翻案的可能，但法律界人士认为，此案的判决对未来的互联网数字版权保护案件具有非常深远的意义。首先，法院对于案件中客观侵权行为的认定十分准确、清晰。长期以来，侵权案中关于是否存在侵权行为的认定十分模糊，同一判例的判决差异很大。主要原因是对于衡量标准的解读存在差异。而此案中法院采取“只要可证明出版内容确系版权人合法所有，他人使用未告知版权人”即可认定为侵权，为今后著作权纠纷的裁断提供了很好的判例；其次，法院对于侵权主体的认定十分准确、合理。本案中，法院认定“世纪超星之企业名称与超星数字图书馆存在显著关联关系”，从而驳回世纪超星声称的“与己无关”抗辩，使得类似的多企业运营规避法律追究的手法将来会受到更严格的限制。

种种迹象表明，此次超星与作者之间的诉讼并不会如目前所表现出的那样黑白分明，希望随着事态的发展，版权究竟是得到了保护还是遭受了大规模侵犯的真相能够最终显露出来。本刊将对此继续保持关注。



法律的庙堂和江湖



国家版权局副局长阎晓宏公开回答记者的疑问

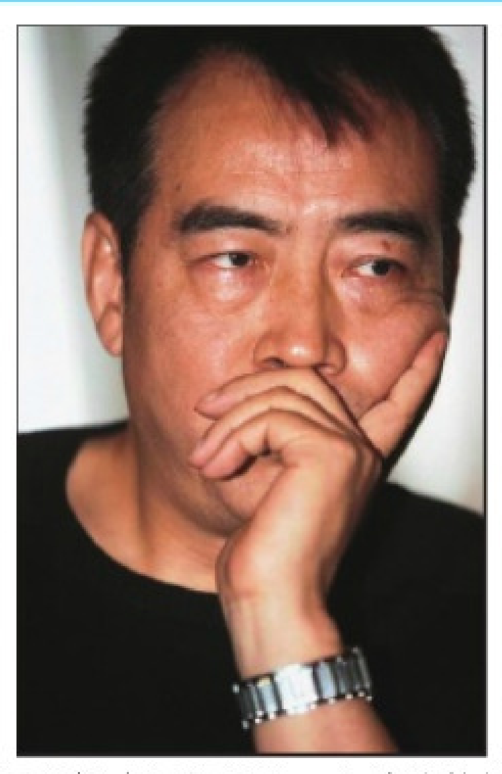
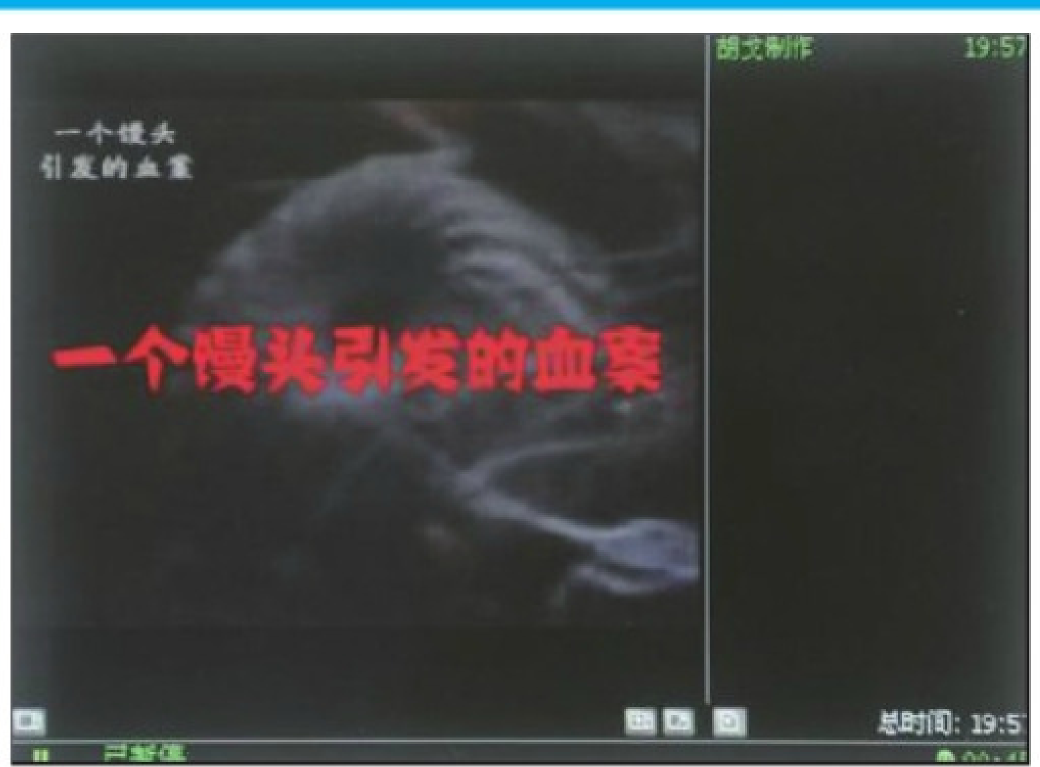
显而易见，尽管表面上风平浪静，但目前中国国内对于数字知识产权的保护正在一点点严格起来。正是由于对网络知识产权保护的重视，从2006年7月到2007年6月的一年间，国家先后出台和加入了多项法律法规，对互联网知识产权侵权行为进行严厉打击。特别是最新加入的《世界知识产权组织版权条约》和《世界知识产权组织表演和录音制品条约》，作为中国加入WTO世界贸易组织后重要的一个举措，这一行为对于在欧美国家一向有“版权海盗”之称的中国网民无疑是一个形象上的有利扭转。国家版权局副局长阎晓宏特别在新闻发布会上向各界记者阐释了这一条约的意义：

《世界知识产权组织版权条约》和《世界知识产权组织表演和录音制品条约》对未来中国的IT行业和互联网发展都有非常深远的影响。首先，加入“互联网条约”有利于加强互联网版权保护的国际合作，加大打击盗版的力度，对于推动我国互联网产业的健康发展、建立健全和完善网络环境下的法律制度有积极意义。近年来，我国互联网产业发展迅速，目前我国互联网网民达到1.44亿人，排世界第2位。在互联网产业迅速发展的情况下，如何有效保护版权所有者在互联网环境下的正当权益，促进文学、艺术和科学作品的合法传播，已经成为中国版权保护所面临的突出问题。网络侵权盗版行为不仅影响中国互联网产业的健康有序发展，而且将使传统出版业、音像业、影视业和软件业的发展面临巨大压力。

其次，加入“互联网条约”将使我国在制订和调整国际版权规则方面获得更多话语权，以更好地维护国家利益，推动有关国际规则向有利于我国及绝大多数发展中国家利益的方向发展。目前传统环境下的版权保护规则已经定型，且基本反映发达国家的利益。与之不同，网络环境下的国际规则尚处于探索和制订之中。如果我国长期游离于国际社会之外，任由发达国家主导网络环境下版权国际规则的制订和调整权，不但使我国丧失制订和调整国际规则的主动权，而且将影响我国互联网产业的国际竞争力。

再次，加入“互联网条约”也体现了中国政府履行国际义务、信守国际承诺的负责任态度和保护知识产权的坚定决心。自2001年我国加入世贸组织以来，西方国家将对华贸易的冲突点从传统贸易转向知识产权，并不断向我国施压。知识产权保护特别是版权保护问题已经成为我国对外经贸关系中不可回避的重要问题，这次我国加入“互联网条约”，在国际上引起积极、良好的反应，体现了我国政府保护知识产权的鲜明立场和坚定决心。

此外，加入两项国际条约与我国现行已颁布的法律法规和政策不存在重大冲突，加入条约利远大于弊。对于条约规定的一些内容涉及我国著作权法律的修改，有关方面正在积极慎重地认真研究，有计划、有步骤地做好相关工作。

即使凯歌对胡戈提出侵权诉讼，在法律的细节上也无法成立

同时，国家有关部门加大对网络侵权盗版的打击力度。2005年至2006年，国家版权局开展了两次全国范围内的打击网络侵权盗版专项行动，收到了比较显著的成效，依法查办了一批网络侵权案件，关闭了一批“三无”网站。下一阶段，国家版权局将建立数字版权监管平台，同时启动“反盗版举报、查处奖励基金”，进一步加大网络环境下的版权保护力度。

可以看到，国家对于知识产权相关立法和执法都是非常重视的。但“成败与否，抄袭双赢”的局面是否能够得到改变，尚不得而知。因为在执法的过程中，还有很多难以解决的问题。例如2006年来访的美国21世纪福克斯公司的亚太区财务总监克里斯·汤姆森（Chris Thomson）表示，过去几年中国虽然加大了对盗版的打击力度，但是起诉侵犯知识产权的案件数量却没有显著上升，“中国的主管部门到底如何对待那些没有执照的音像制品经营者，能不能把量刑的尺度降得更低？”对于这个问题，文化部文化市场司副司长张新建的解释是，中国的盗版案件通常在进入法律程序后都是按照非法经营罪来判定，在我国相关的法律条文中，经营盗版音像制品的个人或机构其盗版音像制品的销售数量各达到500张和1 500张，就可以定为非法经营罪，并且量刑的标准通常都高于侵犯知识产权罪。特别重要的是，按照非法经营罪对案件进行处理在程序上会简单很多，但如果按照侵犯知识产权罪进行处理，仅对盗版音像制品进行分类、鉴定、找相关的知识产权人进行起诉就是一个非常复杂的过程，工作量相当大。

对于张新建副司长的这段解释，一个通俗的案例就是当初“胡戈凯歌争《馒头》”的事件，在“馒头血案”中，虽然陈凯歌愤怒地说“人不能无耻到这种地步”，并坚决表示要起诉胡戈。但事件最后不了了之。除了各界对于胡戈的强大舆论支持之外，此案在法律上难以进行分类确认就是一个重要原因。胡戈制作视频短片涉及《无极》部分的片源是从市面上购买的盗版影碟，画面非常模糊。在交易行为上，是盗版商首先触犯了陈凯歌的知识产权，胡戈本人使用盗版影碟，并未进行商业传播，没有从中获利，则在交易中没有触及到陈凯歌的任何利益。至于对影片的解构与再创作是否侵犯了陈凯歌的知识产权，同样需要进行一番专业的研究和认定。所以可以看到，由于客观产权环境的建设不完善，要有效执行知识产权维权行为，实在难以为继。

不过根据记者得到的消息，在今年5月的“2007文博会版权论坛”上，深圳市将首次在全国制定《深圳经济特区严厉打击侵犯知识产权行为条例》《深圳市计算机软件著作权互联网行政保护办法》两项法规，并筹划建立深圳市数字作品著作权统计认证中心，率先为互联网时代我国知识产权的执法保护工作“探路”。在已经公布的计划中，深圳市将积极争取国家版权局和中国版权保护中心支持，在深圳设立有关版权代办机构，将深圳市的版权登记办到个人、企



记者在北京法院网上查询2003年至今与“超星”有关的案件内容，发现结果竟有7页之多

业的“家门口”，提供便捷服务。此外，深圳市还将开发数字化作品著作权统计认证系统，对数字化作品版权进行集中管理。为此，市知识产权局将和市公安局网络安全部门密切合作，积极筹划建立“深圳市数字作品著作权统计认证中心”，给全市的数字版权作品，量身打造一个“身份证”，有力支持权利人维权和作品传播。对于一向“敢为天下先”的深圳特区来说，此举无疑是为整个中国知识产权行业纷乱的局面打开一条新的道路。

不知这些法规在未来慢慢落实之后，被认定抄袭的“作家”们是否还能理直气壮地“不认错”？相信应该会有所改善，但要真正制止这种情况再度出现，还应该依赖法律以外的约束。

“互联网条约”是什么？

“互联网条约”指由世界知识产权组织（WIPO）管理的《世界知识产权组织版权条约》（WCT）及《世界知识产权组织表演和录音制品条约》（WPPT）。随着信息技术的飞速发展，数字复制技术和互联网传播技术对传统的版权保护制度造成强大冲击。传统的版权保护国际规则——《伯尔尼公约》及《罗马公约》的规定已难以满足在新技术条件下对权利人的有效保护。同时，各国在新技术条件下对权利人提供的保护水平也逐渐呈现出越来越大的差异。20世纪80年代末，国际社会逐渐认识到需要尽快制定有约束力的新著作权保护国际规则来应对新技术的挑战。世界知识产权组织从1989年开始起草新国际规则，出于立法上的原因，新国际规则未采用对《伯尔尼公约》及《罗马公约》文本的直接修订，而是制定两个独立的新条约。经过7年的酝酿和磋商，1996年12月20日世界知识产权组织通过了《版权条约》和《表演和录音制品条约》。应当说，两个条约的通过是继1971年修订《伯尔尼公约》以后，国际著作权领域最重要的事件。

《世界知识产权组织版权条约》和《世界知识产权组织表演和录音制品条约》分别于2002年3月6日和2002年5月20日生效。截至2006年10月13日，加入《世界知识产权组织版权条约》的国家已达60个，加入《世界知识产权组织表演和录音制品条约》的国家已达58个。

“互联网条约”有哪些主要内容？

“互联网条约”将《伯尔尼公约》及《罗马公约》确立的传统著作权及邻接权保护原则延伸至数字环境（特别是网络环境）下，以解决新技术给版权保护带来的新问题，其中最主要的是规定了包括网络传播权在内的向公众传播权（两个新条约也由此称为“互联网条约”）。此外，两个新条约还对计算机程序、数据库、出租权、数字环境下的复制权、技术保护措施、权利管理信息、表演者精神权利的保护以及数字环境下对权利的限制、有效执法的义务等做出了规定。

世界知识产权组织

世界知识产权组织是由“国际保护工业产权联盟”（巴黎联盟）和“国际保护文学艺术作品联盟”（伯尔尼联盟）于１９６７年７月１４日在瑞典的斯德哥尔摩共同缔约建立的一政府间国际组织。１９７４年１２月，它成为联合国系统下的第１４个专门机构。总部设在瑞士日内瓦。在美国纽约联合国大厦设有联络处。该组织主要职能是负责通过国家间的合作促进对全世界知识产权的保护，管理建立在多边条约基础上的关于专利、商标和版权方面的２３个联盟的行政工作，并办理知识产权法律与行政事宜。该组织的很大一部分财力是用于同发展中国家进行开发合作，促进发达国家向发展中国家转让技术，推动发展中国家的发明创造和文艺创作活动，以利于其科技文化和经济的发展。

该组织的大会是其最高权力机构；成员国会议由全体成员国组成，每两年召开一次会议，与大会同时间同地点举行；协调委员会是大会和成员国会议的咨询及执行机构；国际局是该组织以及受该组织管理的各联盟的秘书处，由总干事为首的来自各国的常任职员组成；调停中心负责调停因各成员国专利制度不同或在审查专利的方法和对条约的解释上的不同而造成的纠纷，拟定调停纠纷的立场中立的专家名单，视每个纠纷的情况挑选调停者。该组织的出版物有条约和协定文本、国际分类、典型法等。

中国于1980年6月3日加入该组织，成为它的第90个成员国。



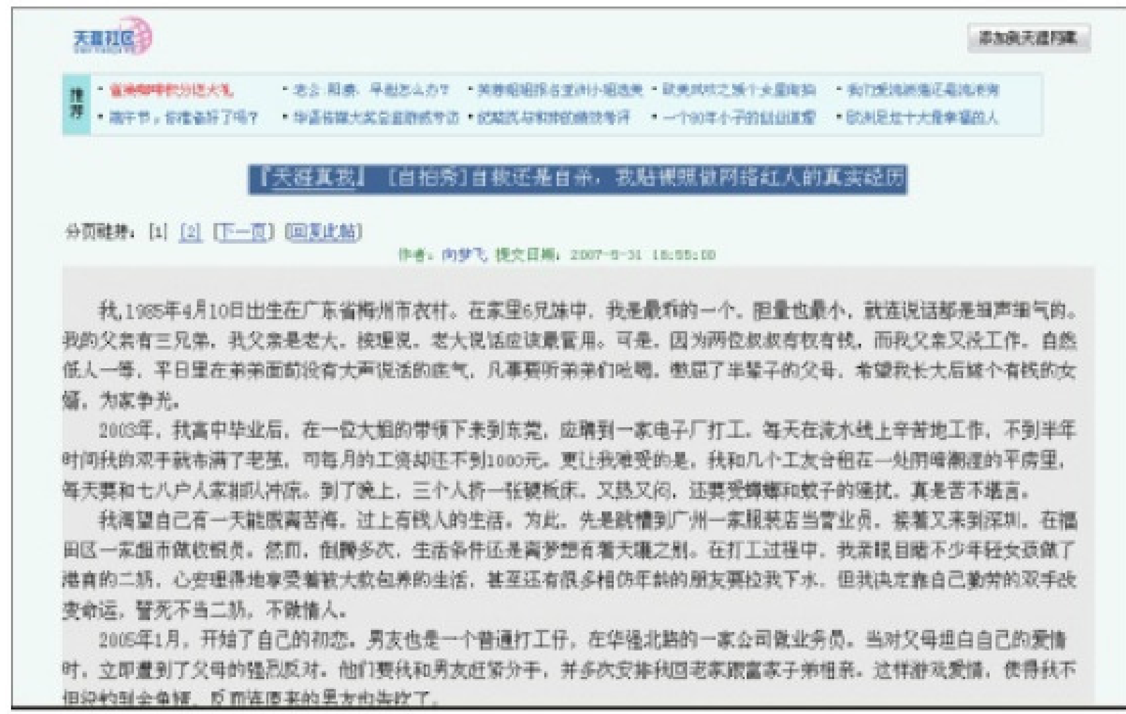
但是7页结果中仅有3起案件判决超星侵权成立





网络，草民的天台？

■ 本刊记者 生铁



天涯社区

『天涯真我』［自拍秀］自救还是自杀，我贴裸照做网络红人的真实经历

分页链接：[1] [2] [下一页] [回复此帖]

作者：向梦飞 提交日期：2007-5-31 18:55:00

我，1985年4月10日出生在广东省梅州市农村。在家里6兄妹中，我是最瘦的一个，胆量也最小，就连说话都是细声细气的。我的父亲有三兄弟，我父亲是老大。按理说，老大说话应该最管用。可是，因为两位叔叔有权有钱，而我父亲又没工作，自然低人一等，平日里在弟弟面前没有大声说话的底气，凡事要听弟弟们吆喝。憋屈了半辈子的父母，希望我长大后嫁个有钱的女婿，为家争光。

2003年，我高中毕业后，在一位大姐的带领下来到东莞，应聘到一家电子厂打工。每天在流水线上辛苦地工作，不到半年时间我的双手就布满了老茧，可每月的工资却还不到1000元。更让我难受的是，我和几个工友合租在一处阴暗潮湿的平房里，每天要和七八户人家排队冲凉。到了晚上，三个人挤一张硬板床，又热又闷，还要受蟑螂和蚊子的骚扰，真是苦不堪言。

我渴望自己有一天能脱离苦海，过上有钱人的生活。为此，先是跳槽到广州一家服装店当营业员，接着又来到深圳，在福田区一家超市做收银员。然而，折腾多次，生活条件还是离梦想有着天壤之别。在打工过程中，我亲眼目睹不少年轻女孩做了港商的二奶，心安理得地享受着较大款包养的生活，甚至还有很多相仿年龄的朋友要拉我下水。但我决定靠自己勤劳的双手改变命运，誓死不当二奶，不做情人。

2005年1月，开始了自己的初恋。男友也是一个普通打工仔，在华强北路的一家公司做业务员。当对父母坦白自己的爱情时，立即遭到了父母的强烈反对。他们要我和男友赶紧分手，并多次安排我回老家跟富家子弟相亲。这样游戏爱情，使得我不但没钓到金龟婿，反而连原来的男友也失去了。

2007年5月31日，向梦飞在天涯论坛上发表了自白书



向梦飞在新浪上开的博客，也是她的若干博客之一

前几天去北京新发地走了一圈。以前总是听到这个地名，而没有真正到过。这是北京最大的蔬菜和水果批发集散地，前前后后几个大广场，分散在一条路的沿途，合起来有700多亩地。里面停满了大小不一的卡车，一些农民在里面批发成箱的水果和蔬菜。他们在卡车边支起床，或在卡车的车斗里搭起铺盖，看起来是要把货卖完才回家。有的农民还带着小孩，全家在这里一起工作，个个晒得黝黑。广场的水泥地面上因为经常落有蔬果残渣，又因为人踩车压，时间久了，走在上面感到脚底下粘粘的。我在这里走来走去，和果贩闲聊。我想买点水果，可这里的交易都是以箱为基本单位的。我一时不知该买一箱什么水果，才好让我在炎热的天气里全都吃光并且保证既不会吃腻也不会烂掉。

走在新发地露天广场那一排排的卡车间，不知怎么突然又联想到这两年网络上使用频率很高的“草根文化”这个词组。

到底什么叫草根？我上网搜了一下，得到了如下答案。

“草根”直译自英文的grass roots。有人认为它有两层含义：一是指同政府或决策者相对的势力，一是指同主流、精英文化或精英阶层相对应的弱势阶层。陆谷孙主编的《英汉大辞典》把grass roots单列为一个词条，释义是：1.群众的，基层的；2.乡村地区的；3.基础的，根本的。

用通俗的话讲，人们通常理解的草根文化也就是平民文化了。

但是在笔者的心目中，几个没工作的知识青年合伙做做网站，发表点或狂妄或谐趣的言论并且最终以卖出网络广告为修成正果，这恐怕还不是真正的网络草根文化。

在笔者眼里，向梦飞以及关注她的人们、咒骂她的人们以及转载她的网络媒体，才是国内当前“网络草根文化”的最佳标本。

向梦飞是谁？据她自己在网络上的自述：1985年出生在广东省梅州农村，是一位普通的农家女子。2003年才从家乡出来打工，2006年靠在网络上坦白自己被富人包养的情妇经历以及发一些写真照片而在网络上出了名。而也正是因为她在网上出了名，使得她在2007年失去了被人包养的资格……

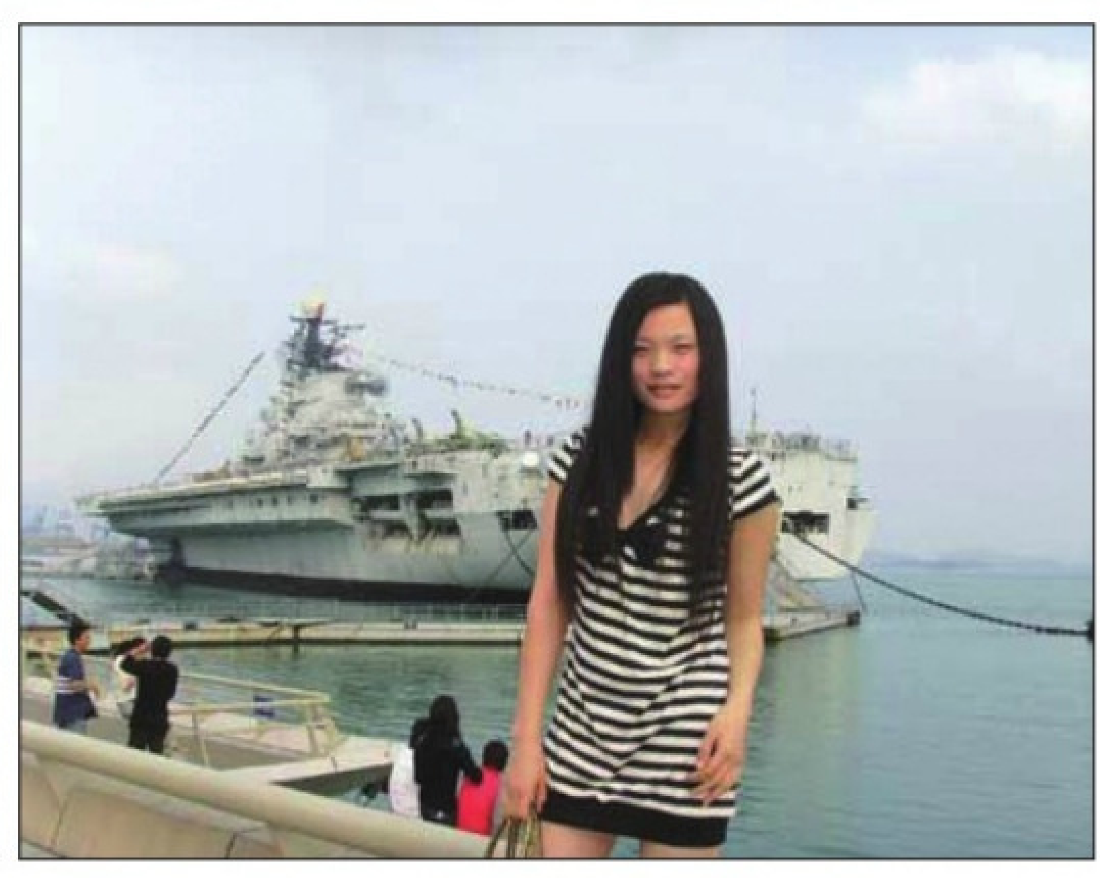
客观地讲，向梦飞这个女子的姿色并不算出众，化妆之后甚至更显得有些粗俗。她被包养的故事是否真事，这并不重要，重要的是她在网络上红了。而在没有网络这种媒介之前，她不可能出名。这是我们要说的关键。

即使是向梦飞，也是被包了二奶之后才有这个上网的条件。在她个人的自述里，她这样写道：“2003年，我高中毕业后，在一位大姐的带领下来到东莞，应聘到一家电子厂打工。每天在流水线上辛苦地工作，不到半年时间我的双手就布满了老茧，可每月的工资却还不到1000元。更让我难受的是，我和几个工友合租在一处阴暗潮湿的平房里，每

天要和七八户人家排队冲凉。到了晚上，三个人挤一张硬板床，又热又闷，还要受蟑螂和蚊子的骚扰，真是苦不堪言。”这才是草根，或者我们不如用一个老词：草民。

这样一个处在社会底层的女子，她的梦想或者说理想又是什么呢？向梦飞说：“我渴望自己有一天能脱离苦海，过上有钱人的生活。”这恐怕也是所有希望通过网络出名的普通人的心里话吧。





这是向梦飞出名前的生活照，一个很普通的农家女子

那么她又为什么会想到要上网出名呢？理由很简单。在向梦飞的自述文章《自救还是自杀，我贴裸照做网络红人的真实经历》一文中，她给出的理由是这样的——当她2005年底在结识香港某富商并被其包养后，终于过上了自己梦想的“有钱人的生活”。然而，就在她吃下“定心丸”后不久，她在网上看到一篇文章，说香港经济低迷，盛极一时的深圳“二奶村”风流散去，逐渐走向没落。她对二奶这份吃青春饭的职业产生了危机感，决定想办法取悦“老公”，来延长自己的“二奶生命”。可是，自己只有高中文化，长相又一般，怎样才能迅速提高魅力呢？

2006年5月，她从某女明星被包养的事件中得到了某种启示。她说：“一个离异的女人都有富豪包养，不就是因为她是明星吗？假如我成了明星，不就更有吸引力了吗？唱歌、跳舞和演戏之类的明星我做不了，还可以做网络明星呀！只要将来出名了，‘老公’还不把我当心肝宝贝？”

网络从业者和媒体专家常常强调，网络是一个工具。它是一个怎样的工具？向梦飞给出了自己的答案，而这个答案是网络媒体和全体网民给出的。这个答案如同一个响屁，给了所有热爱网络的人一个响亮的嘲讽。

打定了主意后，向梦飞开始在新浪、搜狐和猫扑等网站开通了10多个博客，决定大干一场。她通过研究后发现网上关于两性类帖子的点击率非常高，于是发表了《只要你的精子不要你的人》等“流氓”文章。果然，网友都被她的“前卫”思想所吸引，纷纷跟帖留言，她的博客流量一天之内突破10万。接下来，她又花钱拍了很多套有挑逗意味的写真集，分别上传到她自己的博客上，她的人气由此进一步提升。有广告公司开始找到向梦飞，提出要给她拍摄平面广告照片；一些网站将她的写真照片推荐到首页（这些网站出于什么样的心态贴她的写真照片，我想每个人心中都有自己的答案）；在2006年9月12日，《深圳晚报》刊登了人物专访《向梦飞：向梦而飞“我想拼一下”》；2006年11月13日，天津卫视《沟通》节目约向梦飞制作了一期《我要成名》的节目。向梦飞的网络成名计划，至此达到了一个顶峰。

而网络出名为向梦飞这样的女子带来的不是鲜花和荣誉，而是网民们侮辱性的语言攻击。在网络上，她几乎成了一个不知羞耻的丑角。

在不到半年的时间里，网民们开始淡忘向梦飞这样的角色。向梦飞自己也注意到了，她又开始发一些文章谈自己被人包养的的感悟，并且打出了夸张的征婚广告。而这为向梦飞带来的只是一次又一次来自网民的辱骂，而没有更多其他的好处，显然这不是向梦飞所希望的。在2007年5月，她推出了自述文章，宣称自己因为网络出名，而被包养自己的富商彻底抛弃了。

没人知道这是不是向梦飞网络出名计划的最后一次行动。

结语

我没有从向梦飞的搔首弄姿中看出任何的诱惑，我也不会感到有多滑稽可笑。我看到的，只是一个来自社会底层女子的可悲。

今天，你记得向梦飞；明天，你就忘了她。可是，网络媒体依然在干着这样的事——20位女星的美丽孕事、千万富婆诱苏有朋同居、刘德华感叹做牛郎、娱乐圈“性骚扰”事件、摆地摊夫妇被逼下跪、小伙子将父亲情妇活埋、亚锦赛冠军摆地摊为生拒绝官员包养……这就是我们在目前不少最“正规”的、影响力最大的门户网络媒体上所能看到的推荐新闻标题。

在《亚锦赛冠军摆地摊为生拒绝官员包养》这条新闻里，我看不到任何迹象可以证明文章中所说的官员有包养亚锦赛冠军的意思。“网络草根文化”，一个多么冷冰冰的词，面对这样的所谓“文化”，网络媒体难辞其咎，而每一个网民也该扪心自问。

亚锦赛冠军退役后摆地摊为生 曾拒绝官员包养

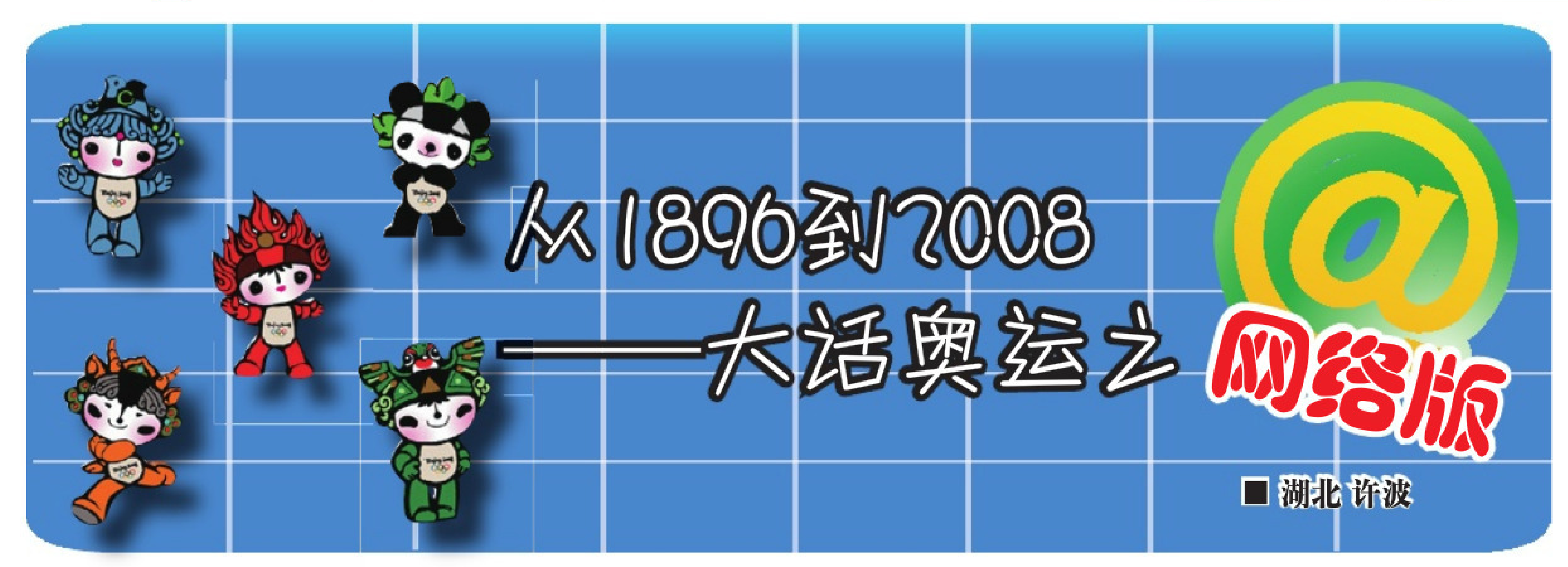
http://news.QQ.com 2007年06月19日10:45 湖南在线 评论1970条



点击浏览更多最新图片

6月13日午夜，忙完一天工作的唐颖坐在一辆两轮摩托车的后座，驶离了长沙市黄兴南路步行街。摩托车在空旷的大街上一路轰响，她双手紧抓着座位上的皮条，伏在摩的司机汗涔涔的背上，几乎要睡着了。20多分钟后，摩的来到了城南的井湾子，唐颖跳下摩的，走入了一条黑沉沉的胡同。

体育冠军的生活就是再艰难，也不该被媒体这样糟践

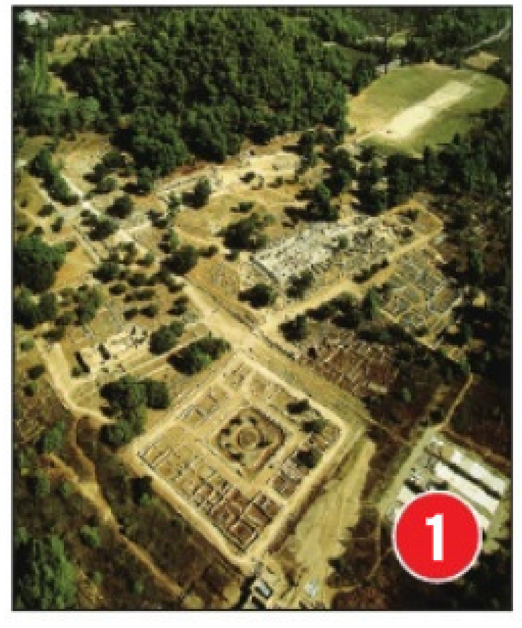


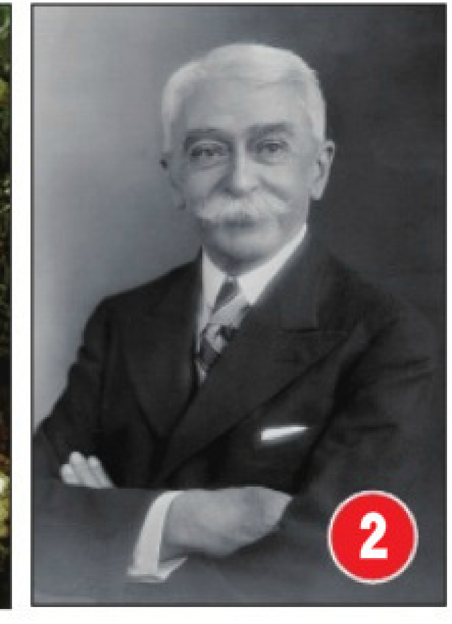
■湖北 许波

“奥运会上最重要的是参与，而不是取胜。”现代奥林匹克之父顾拜旦的这一句话也许道出了奥林匹克运动最重要的意义：它不是少数人与国家的政治工具，也不仅仅是成千上万名运动员的运动会，而是属于全人类的一种文化。奥运在20世纪早已成燎原之势，但当我们站在2008年的门口，回首遥望19世纪末的那一点星星之火，或许会感到造物主的不可捉摸。好在这一切都是有迹可循，现在，就让我们借助网络的指引，跟随历史的脉搏一路看来……

一、现代奥林匹克运动概况

希腊神话中，众神居住在奥林匹亚山逍遥自在，据此山上宙斯神殿中的樯柱文字记载，古代奥林匹克运动乃是希腊各路神仙与传说中英雄们的发明。公元前776年，在距离雅典约300公里的奥林匹亚村举行了人类历史上最早的运动会，以后每4年举行一次。1875～1881年间，德国考古工作者成功挖掘了奥林匹亚遗址（**图1：从空中俯瞰奥林匹亚遗址**），这无疑为当时正在兴起的复兴古代奥林匹克运动之风起了推波助澜的作用。这时，一位坚持应当用体育来培养年轻人的性格以及振兴国家的法国人——皮埃尔·德·顾拜旦（**图2**）——克服重重困难，终于在1896年促成了第1届现代奥运会的举行。


1


2

·奥林匹亚观光简介：
http://www.greecetravel.com/chinese/olympia/index.html
·顾拜旦生平简介：
http://www.bohuw.com/Article/200701/6778.htm
·国际奥委会官方首页：
http://www.olympic.org

1.夏季奥运会

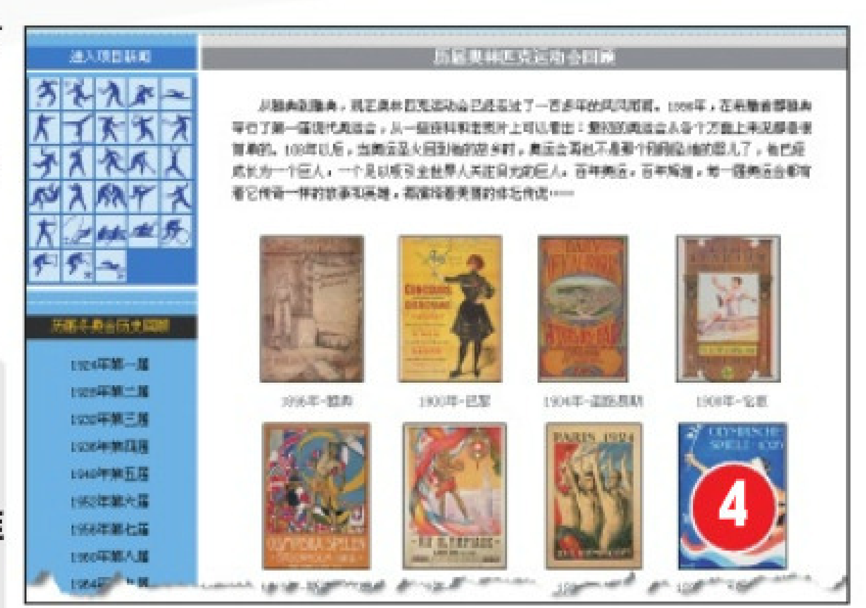
实际上“夏季”二字直至1924年冬季奥运会的出现才有实际的意义，并且在此之后也并不是一定在北半球夏季举行，例如第16届墨尔本奥运会以1956年11月22日至12月8日为会期，是历届奥运会举办时间最晚的一次。自第10届洛杉矶奥运会开始，规定运动会期限不得超过16天。

对于普通人来讲，了解一百多年中奥运会的发展，其意义并不仅在于看一下奥运的影响是如何由小而大，更多的意义在于已举办的这28届运动会已经成为一个了解百年人类社会历史的线索。例如第6、12、13届奥运会因世界大战停止，更有数届运动会因各国的政治问题出现参与国退出等问题，或许你可以籍此了解国际社会的百年兴衰史；又例如最初奥运会规定只有业余运动员才可参赛，之后慢慢发展到现在的职业竞赛，这又在诉说什么样的变化？此外比赛项目的增减、开幕式的变化、奖牌榜的出现、主办城市的更替、奥运火种的传递……无一不诉说着人类在文化上的种种选择。

·有一定英文基础的朋友一定不要错过奥运官方网站的历史回顾（**图3**），其内容图文并茂，且有相关视频（如开幕式等）：
http://www.olympic.org/uk/games/



3


4

·中国奥委会提供的夏季奥运会历届回顾，介绍内容很是全面，不可错过：
http://www.olympic.cn/games/summer.html
·新浪于2004年之前制作的奥运历届回顾（图4），遗憾的是不包括2004年雅典奥运的简介：
http://2004.sina.com.cn/history/

· 漫画调侃式的介绍会不会引起你对奥运的更多兴趣？不妨来看看这一系列的漫画：
http://comic.book.sina.com.cn/m/2007-01-30/1557110481.shtml
· 什么？你嫌上面的“简介”都不够“简略”？那就来快速看一下这个缩减版吧：
http://board.verycd.com/t69290.html

2.冬季奥运会

鉴于奥运会上出现的冰雪类项目广受人们好评，奥委会于1924年举办了第1届冬季奥运会，其时间定于当年的夏季奥运会之前，并在此之后相沿成俗。直至1992年之后，改为与夏季奥运会相隔两年举办，即改为在每个奥林匹克周期的第3年举办（奥林匹克周期从1896年在雅典举行的第1届夏季奥运会起连续计算，例如第29个奥林匹克周期始于2008年1月1日）。其届数计算方法与夏季奥运会不同，是按实际举行的次数计算届次，因此2010年在加拿大温哥华举行的冬季奥运会为第21届。

· 冬季奥运会历届回顾，出自于中国奥委会官方网站，但尚未包括2006年都灵冬季奥运会资料：
http://www.olympic.cn/games/winter.html
· 结束不久的2006年意大利都灵冬季奥运会专题网站（图5）：
http://torino2006.olympic.cn/
· 2010年加拿大温哥华冬季奥运会官方网站（图6）：
http://www.vancouver2010.com/





3.残奥会与特奥会

残奥会与特奥会的兴起与组织均独立于前面提到的夏奥会与冬奥会。目前残奥会面向脑瘫、盲人、脊髓损伤、截肢和其他肢体残疾等运动员，而特奥会则专门为8岁以上并有相关机构或医师证明智商（IQ）在70分以下的智障人士举办。由于参赛运动员的特殊，这二者更注重“参与”，对奥林匹克精神有着更独特的阐释。

国际残疾人奥林匹克委员会（International Paralympic Committee，简称IPC）虽然于1989年才成立，但奥运会模式的残疾人运动会早在1960年就首次在罗马举行，这也被认为是第1届残奥会。在此之后，残奥会总与奥运会同年同城市举行，目前国际奥委会与国际残疾人奥委会已签署协议确立奥运会和残奥会“同时申办，同城举行”的实践模式。“心智、身体和精神”是IPC的箴言，同时也符号化为3个蝌蚪状图案，形成IPC的会标（图7）。



国际特殊奥运会（Special Olympics）组织由美国前总统肯尼迪的姐姐爱丽丝·肯尼迪·史维法于1968年创立，同年于美国芝加哥举办第1届特奥会。从1975年开始，特奥会正式定为4年一周期，夏季和冬季交替举行，每两年举办一届。2007年的第12届夏季特奥会将10月2日在我国上海开幕。作为特殊的运动会，特奥会拥有独特而感人的口号：“Let me win. But if I cannot win, let me be brave in the attempt.”（让我取胜，如若不能，则勇敢去尝试）

· 国际残疾人奥林匹克委员会官方网站：
http://www.paralympic.org



· 2008年北京奥运官方网站对残奥会的介绍：
http://www.beijing2008.cn/volunteers/paralympic/n214067583.shtml
· 国际特殊奥林匹克组织官方网站：
http://www.specialolympics.org
· 2007年上海特奥会官方网站，可全面了解特奥相关知识（图8）：
http://www.2007specialolympics.com/Webchinese/

二、工色奥运储要素

奥运会百余年的积累，不仅留下的是一段辉煌的回忆，同时还造就了一批专属奥运的标志物，它们与其说是奥运的延展，不如说早已成为奥运本身的有机组成部分，其中的绝大部分已成为奥运不可或缺的要素，毫无疑问是想了解奥运的朋友所不应错过的。

1.奥运会主场馆

随着奥运会的影响日渐广泛，奥运作为主办国展示自己的作用也越来越大，而主场馆则是展示的重中之重。因此后期奥运主场馆不仅承担着最大观众容纳量的实用任务，而且还需要在美观、气势、创新等建筑艺术



上着以重墨，并辅以最新的建筑材料与思路，任用著名的国际建筑大师担纲设计。实际上，主场馆建筑已成为现代建筑史上一个绝不可忽视的作品系列。目前奥运历史上最大的主场馆是2000年悉尼奥运会的主体育场，可容纳110 000名观众，场内足够4架波音747客机并排停放（图9）。当然，如果你有兴趣回顾那些早期的主场馆，或许你会对今日之奥运产生更多的感慨。

· 历届奥运会主场馆一览：
http://sports.sina.com.cn/z/08countdown2y/photo/31087/
· 在Google Map上点击查看历届奥运主场馆（下页图10）：
http://www.52maps.com/Olympics.html
· 在本页的“Search”搜索框中输入



"Olympic"并回车，你会找到更多不同角度的主场馆图片：
http://www.worldstadiums.com/
·2008年奥运会北京场馆分布地图及详细介绍：
http://www.beijing2008.cn/05/17/column211671705.shtml

2.奥运会火炬传递



1934年国际奥委会雅典会议决定，仿照古代奥运会，从希腊的奥林匹亚采集火种，送至奥运会主场馆点燃奥林匹克圣火，燃烧直至当届奥运会闭幕。第一支现代奥运火炬于1936年被点燃（图11），之后以接力传送的方法传到柏林奥运会主场馆。第21届蒙特利尔奥运会的火炬传递最具现代创新性：采集火种后先用接力跑的方式传至雅典，在半分钟内用激光发射至太空中的人造卫星，再反射至加拿大首都渥太华，然后再接力传递至蒙特利尔。但很快这种反传统的方式就被奥委会否定了，他们认为火炬必须在人与人之间传递才能真正表达它的传统与历史意义。各主办国在火炬设计上都下了不少功夫，我国2008年的奥运火炬现也已问世（图12）。

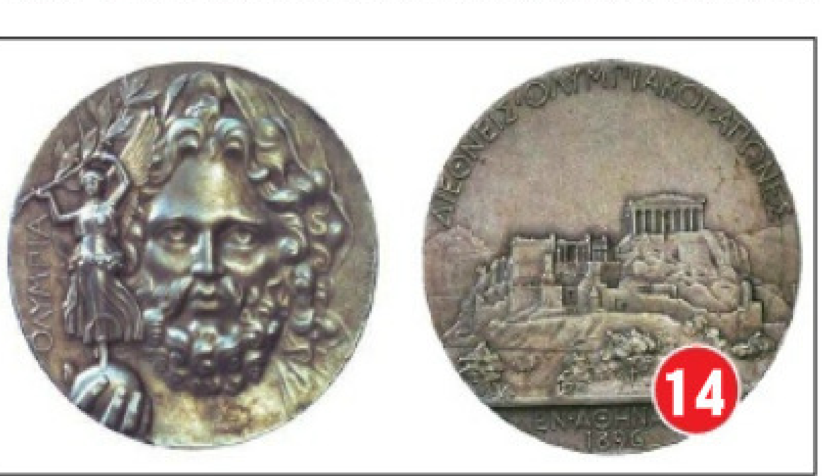


·历届奥运火炬示意图，点击"3D旋转图"链接可以3D模式查看（需下载安装指定的插件）
http://torchrelay.beijing2008.cn/cn/archives/pasttorches/
·一位奥运爱好者自己收集整理的历届奥运火炬传递过程图（请查看该博客4月23日至26日的文章）
http://blog.sina.com.cn/olympism
·2008年北京奥运火炬Flash演示图：
http://torchrelay.beijing2008.cn/cn/image/flash/
·穿过六大洲：2008年北京奥运火炬传递计划路线示意图（图13）：
http://torchrelay.beijing2008.cn/cn/journey/map/



3.奥运会奖牌

出于东道主认为金子"俗气"的原因，第一届希腊奥运会只有银、铜两种奖牌（**图14：奖牌正反面设计**），除了奖状之外，授予冠军的是银牌和橄榄环，亚军的是铜牌和月桂花冠。1904年第3届圣路易斯奥运会正式出现金牌。沿用时间最长的奖牌设计出自1928年第9届阿姆斯特丹奥运会，其正面为手持棕榈叶和花冠的胜利女神，背面为一名奥运冠军被群众簇拥的欢欣场面（图15）。这一设计的背面直至1972年慕尼黑奥运会才被突破，而正面设计则一直延续到2004年雅典奥运会方被更改。而我国2008年奥运的奖牌设计也已出台，奖牌材质中嵌入了"玉"，颇有些特色（图16）。







·历届奥运会奖牌"面面"观（相比夏季奥运会，冬季奥运会奖牌的变化要灵活得多）：
http://www.beijing2008.cn/29/79/column211997929.shtml
·视频介绍夏季奥运会奖牌设计的变迁史：
http://www.uume.com/play_IcEzeKNurSnp
·历届奥运会奖牌统计：
http://www.sport.gov.cn/show_info.php?n_id=18457
·奥运会纪录查询（截止到第28届）：
http://www.sport.gov.cn/show_info.php?n_id=22916
·Flash详解2008年北京奥运奖牌设计：
http://2008.sohu.com/500days/s248851593/s249013604/

4.奥运会吉祥物



奥运会吉祥物首次出现在1968年法国格勒诺布尔举行的第10届冬季奥运会上，该届冬奥会使用了一只取名为"Schuss"的滑雪人作为吉祥物（图17）。而为夏季奥运会设计吉祥物则始于1972年的慕尼黑奥运会，是一只被称为"Waldi"的装饰性德国纯种小猎狗（图18）。此后吉祥物一直以其直观、拟人的优秀宣传价值受到主办国的重视，并在形式上不断得到创新。1992年巴塞罗那奥运会以前，吉祥物大多以举办国有特色的动物形象为创作原型，一般是一个





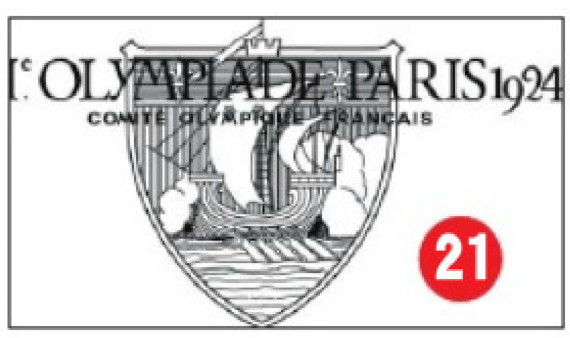
物种；1992年后，奥运会的吉祥物出现了人物或完全虚拟的形体，数量也有变化，例如2000年悉尼奥运会设定了3种吉祥物，而我国2008年奥运吉祥物更是多达5种（**图19**）。

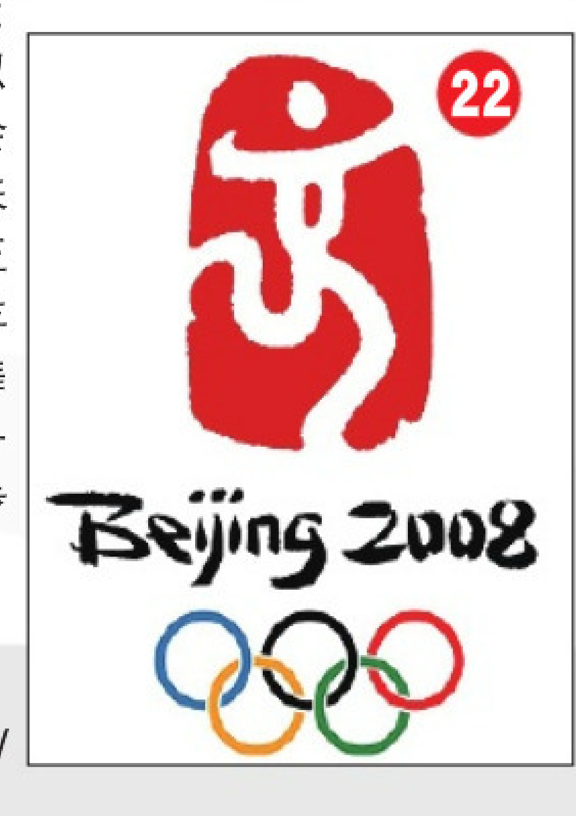
·历届夏/冬奥运会吉祥物一览：
http://www.beijing2008.cn/25/19/column211671925.shtml
·2008年北京奥运吉祥物“福娃”全面介绍，喜欢福娃的朋友可在此收集到它们的各种运动姿态图片
http://www.beijing2008.cn/48/01/column211990148.shtml

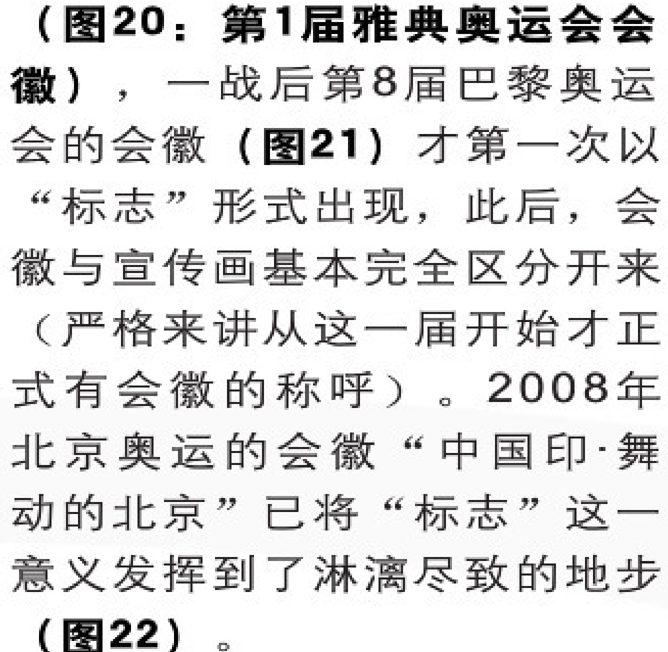
5.奥运会会徽与宣传画

奥运会会徽（Emblem，又称会标）与奥运宣传画（Poster，也称海报）是两个完全不同的概念，但由于初期奥运会中两者概念区别不清晰，故常被混淆。奥运会会徽是一届奥运会的唯一徽记，是该届奥运会最有权威性的形象标志，其图样不仅要体现奥林匹克精神，还需反映出东道国和奥运会主办城市的特征。而奥运会宣传画则着力于宣传本届奥运会，每届奥运会均会制作一张或数张宣传画，奥运前夕主办城市的奥运宣传画是一道不可错过的风景线。早期会徽的设计与宣传画形式一样（**图20：第1届雅典奥运会会徽**），一战后第8届巴黎奥运会的会徽（**图21**）才第一次以“标志”形式出现，此后，会徽与宣传画基本完全区分开来（严格来讲从这一届开始才正式有会徽的称呼）。2008年北京奥运的会徽“中国印·舞动的北京”已将“标志”这一意义发挥到了淋漓尽致的地步（**图22**）。









·历届奥运会会徽展示与说明
http://www.aoyunchina.com/html/huihui/
·历届奥运官方宣传画展示（如有极大兴趣还可在此“重金”购买宣传画的重印版）
http://www.puresportsart.com/warehouse//olycoll.htm
·极有创意的2008年北京奥运宣传画
http://www.it.com.cn/f/edu/056/29/136694.htm

6.奥运会项目图案

项目图案（又称体育图标）可说是跟随奥运会一同诞生，因为它的第一要义就是标志运动会上的不同项目。20世纪50年代及以前的各届奥运会，其项目图案大体取通用的各项目视象形象符号。1964年东京奥运会首次推出代表各个运动项目的象形图案（**图23**），只需简洁的几笔便可将将一个运动项目准确生动地表示出来，这在实用上非常受欢迎，另一方面也很快成为一种新的艺术设计形式。因此从第18届奥运会以来，除1976年第21届奥运会沿用上届的项目象形图案之外，每届均有风格全新设计的图案，成为奥运会一抹新的亮丽色彩。不过这里说及“象形”，那可是汉字的长处，果然这回2008年北京奥运的项目图案也别有韵味（**图24**）。





快车 FlashGet 游戏指数流行榜

6月1日至15日

01	跑跑卡丁车	96
02	CS	91
03	诛仙	76
04	魔兽争霸	56
05	劲舞团	54
06	极品飞车	53
07	实况足球10	44
08	魔兽世界	40
09	天龙八部	38
10	征途	34

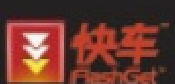
本期榜评 PERIOD COMMENTS

对于广大“诛迷”来说,6月份是一个让人疯狂的月份，一方面，长达三年的《诛仙》终结篇终于在6月要画上圆满的句号，另一方面，由《诛仙》合作改编而成的强档新派同名网络游戏《诛仙》，也在6月19日与热情持续高涨的诛迷们迎来公测开始以来最为重要、也最让大家期待的一次版本更新。《诛仙》此次的更新不光是开放了新的交易系统，也降低了任务门槛，对于玩家来说，算得上是暑期的一份清凉礼物。从榜单上来看，《诛仙》一跃成为三甲之一，足见其独特的魅力。

本期看点：《诛仙》风头正劲，《魔兽世界》、《征途》仍然值得关注。其他游戏相比上期榜单，除《极品飞车》从第2位下降到第6位之外，均稳坐钓鱼台。

www.flashget.com





·历史奥运会项目图案简介及2008年北京奥运项目图案详细展示：
http://www.beijing2008.cn/20/28/column212032820.shtml
·2008年北京奥运项目详细介绍及赛程安排：
http://2008.163.com/events/

7.奥运会纪念币

第一枚现代奥运会纪念币问世于1951年（**图25**），用于纪念1952年芬兰赫尔辛基第15届奥运会。从1964年第18届奥运会开始，每届均有纪念币发行；自1972年开始，不仅是主办国，一些参与国也在本国发行了纪念币，这种发行随着奥运届数的增加规模也越来越大，花样也是越来越多。目前奥运纪念币一般比赛事提前2～5年分组发行，大部分都是专供收藏用的金、银、铂等贵金属币。由于币面内容展示了各国体育、文化和地理等要素，设计也追求独特新颖，因此无论是欣赏还是收藏，都具有很高的价值。2008年北京奥运的第一组纪念币已于2006年9月发行上市（**图26**）。最后注意纪念币与纪念章不同，前者带面值，为官方发行，收藏价值远高于后者。



25


26

·“中国钱币网”制作的奥运纪念币专题，有意收藏纪念币的朋友可要仔细阅读：
http://www.chinagoldcoin.net/aoyun/more_ayjnb.htm
·2008年北京奥运会纪念币专题：
http://www.beijing2008.cn/33/48/column212044833.shtml
·国际奥委会将于8月起在中国14个城市进行包括纪念币在内的奥运珍藏品巡展，有兴趣的朋友请留意：
http://www.beijing2008.cn/12/48/olpkzcp.shtml

8.奥运会邮票

相比于纪念币，奥运会邮票更加易于发行、便于购买，同时它的出现也远早于前者。1896年4月5日希腊第一届奥运会开幕之日，希腊邮政部门发行了一套12枚邮票（**图27**），这是世界上第一套奥运会邮票，也是世界第一套体育邮票。此后直至1920年比利时安特卫普第7届奥运会才继续发行了一套3枚的邮票。往后各届夏、冬奥运会都发行了各自的邮票，不少邮票在美观、收藏方面具有很高的价值。与其它奥运周边产品不同的是，奥运会邮票往往担负着募捐奥运会举办资金的任务，1936年德国发行的一套8枚邮票，直接将募捐值放在“+”标志之后，这是第一次在邮票上直接标明附捐值的奥运会邮票（**图28**）。


27



28

·奥运官方网站收集了77张有代表性的邮票，不妨一一看来：
http://www.olympic.org/uk/passion/collectors/philately_uk.asp
·2008年奥运系列邮票专题，但更新不够及时，且浏览大图需注册：
http://www.cangdian.com/column/001/
·有兴趣可以看一下国外邮票交易市场上的奥运邮票：
http://stamps.delcampe.com/page/category/language,E,cat,650,var,0-Olympic-Games-Topics-Philately.html

9.奥运会音乐

音乐是奥运会中的重要组成部分，开幕、闭幕、颁奖以及比赛伴奏均不可少，同时从1912年斯德哥尔摩奥运会到1948年伦敦奥运会，都举办了“缪斯五项艺术竞赛”，其中就包括有音乐作曲竞赛。然而给人们留下最深印象的往往还是开幕式上的主题曲。1896年希腊第一届奥运会演奏的主题曲《An Olympic Anthem（奥林匹克圣歌）》，在1958年被国际奥委会定为奥运会官方会歌（此前主题曲与会歌混为一体，难以区分），规定在每届奥运会上演奏，而每届主办国还另需自己指定主题曲。不过奥运音乐真正流行于大众，还要得益自上个世纪70年代后，其形式逐渐由古典向通俗的转变。我国从1984年后重入奥运会，现在在国内广为接受的主题曲基本是1984年之后的曲目，其中最流行的是1988年汉城奥运会主题曲《Hand in Hand（手拉手）》，当然，它也是历届奥运会中传唱最广的主题曲。目前2008年北京奥运会相关歌曲仍在征集中。

·下载试听《An Olympic Anthem》（奥林匹克圣歌）：
http://video.olympic.org/wms/OlympicAnthem.wma
·历届奥运主题曲简介（1984～2004）：
http://www.bjzf.gov.cn/html/xwzx/tyxw/2006/0610/7636.html
·经典奥运音乐简介与下载推荐：
http://zhangmen.baidu.com/promotion/10007/116615.html?pz=2
·第4届北京2008奥运歌曲评选活动，可参与征集或试听已征集作品（图29）：
http://changxiangaoyun.sohu.com

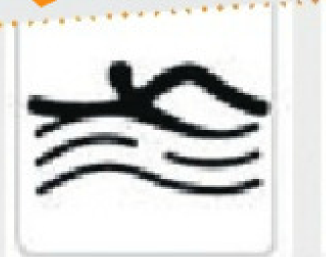


29

在文章的最末，给出2008年北京奥运的官方票务网站地址：http://www.tickets.beijing2008.cn。不过笔者的意思倒不是建议大家都去求得一票，我想这只是代表一个入口已经向我们开放了，无论我们是否从这儿走进去，都已能听到从通道那边传过来的声音与气息……

你知道吗：奥运参赛运动员之最









·匈牙利花剑选手阿·格列维奇是参加奥运会比赛历史最长的男运动员。他从1932年第10届奥运会一直到1960年第17届奥运会中，共参加了6届奥运会（其间因二战有两次未举办），共夺得奥运会的7枚金牌、1枚银牌和2枚铜牌，比赛历史长达28年之久。

·参加奥运会历史最长的女运动员是马尼亚的女子铁饼选手马诺礼乌。从1952年第15届奥运会至1972年第20届奥运会，先后共20年，共参加了6次奥运会。共获1枚金牌、两枚铜牌。

·蝉联奥运会同一项目金牌次数最多的运动员是美国铁饼选手阿·厄特。他从20岁开始参加第16届奥运会，夺取了铁饼金牌，此后在第17届、第18届、第19届奥运会上又夺得了铁饼冠军，获得“铁饼之神”的美称。

·获得奥运会奖牌最多的运动员是前苏联优秀女子体操选手拉·拉蒂尼娜。她在1956年、1964年两届奥运会上夺得团体、个人全能和单项比赛中的18枚奖牌，其中金牌9枚、银牌5枚、铜牌4枚。

·创世界纪录最多的男运动员是芬兰长跑运动员雷美。他在第7、8、9届奥运会上，先后夺得一万米、五千米和一千五百米等3项长跑冠军，夺得金牌9枚、创22次世界纪录。为此芬兰天文学家把新发现的第1941颗太阳系小行星命名为“雷美”。

·在一次奥运会的比赛中，破世界纪录最多的运动员是澳大利亚的游泳选手沙·古尔德。她在1972年第20届奥运会上，连续打破了6项世界纪录，即一百米、二百米、四百米、八百米、一千五百米自由泳和二百米个人混合泳。

·参赛年龄最大的奥运会冠军是瑞典射击运动员奥·斯万。他在1908年第4届奥运会时已经是65岁高龄，但仍以38环的成绩获得双发射击的第3名。

·参赛年龄最小的奥运会冠军是美国跳板跳水比赛的女选手马·杰斯特林。她在参加1936年第11届奥运会时，战胜了所有的“姐姐”，获得跳板跳水冠军，当年她仅13岁。

·获得现代奥运会第一个冠军的运动员是美国的詹·康诺利。1896年4月6日，在希腊举行的第1届奥运会上，他以13.71米的成绩夺得三级跳远比赛的冠军。

·现代奥运会最早的女冠军是英国选手夏·库珀，1900年法国巴黎第2届奥运会，她在女子网球单打决赛中以2：0战胜法国选手赢得冠军。

·最轻松的冠军：1908年第4届奥运会男子四百米决赛时，出现4名运动员角逐的情况，其中美国选手3名英国选手1名。中途美国的卡宾特把身子靠向与他并跑的英国选手因而犯了“阻人前进”，当时被取消比赛资格。这时其余两名美国选手即大吵大嚷抗议，结果中途退场。于是只剩下英国选手做了一次一人决赛，步行至终点取得金牌。

·最玩命的冠军：1964年东京第18届奥运会上，美国游泳选手迪布洛夫急性阑尾炎忽然发作，需要马上动手术治疗，但他非要坚持参加比赛不可，而且拒绝服用止痛药。他咬牙冒汗最终游完了四百米全程，出人意料的是他以4分15秒4的成绩打破世界纪录。赛毕，医生说：“太惊险了！快去动手术吧！你是一个最玩命的冠军。”









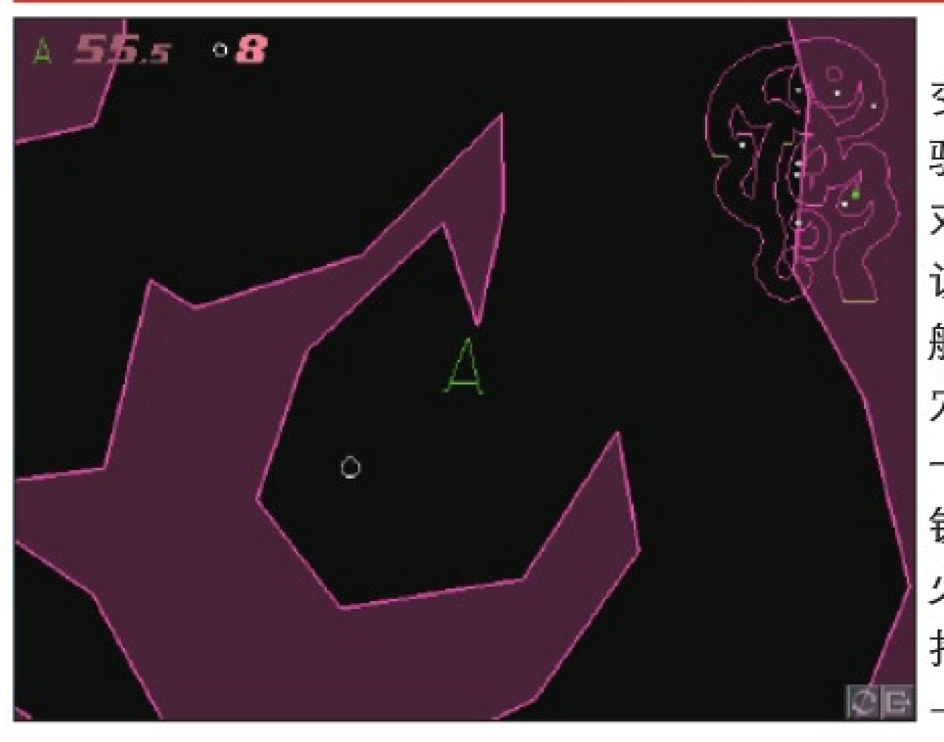
网骂天下

■ 北京 fly

领导说这期要多写些小游戏。上网搜索一番，清一色都是Flash游戏，似乎早些年那种带EXE后缀的用某种语言制作的小游戏都已经销声匿迹。也许现在网上的病毒太多，谁也不敢下载个EXE可执行文件到自己的电脑上试试。即便是Flash游戏，笔者的电脑在打开各种下载站点网页的过程中系统再次崩溃，木马、蠕虫、钓鱼、流氓软件等随处可见，被某些人鄙视为去了一些“不健康”的网站。真冤枉。我的确没去“不健康”的网站，但系统就是被感染了，很像早两年国内艾滋病的状况——你要是得了这种病，100%是有“不健康的生活方式”，现在我们也知道献血等途径一样会传染。所以说，现在写篇稿子也会中毒不必大惊小怪。以前见到一个电脑盲的女孩“不小心”安装了所谓的中文域名系统后，惊讶地发现在IE地址栏出现了诸如两性、裸女、脱衣等中文链接，面红耳赤满腹委屈地对我说“这电脑我什么也没动啊！”卸载它吧居然还问理由，这就让人想起了国骂。

空间飞船

http://www.smashingames.com/games/spaceace_game.html



一个很变态、很考验耐性的游戏。形象地说，就像一艘穿梭在洞穴里的飞船一样。Ctrl键控制点火，也就是推力，←、→键控制点火方向，注意，可不是平移。游戏目标就是把散布在洞穴各处的“豆”给吃掉。飞船会受到重力影响自己下坠，所以要控制好点火的时机和时间，配合快速的方向控制，才能使飞船安全飞行。飞船只要一撞到岩壁就算坠毁。可以说，精确的点火和方向控制是胜利的关键，但不得不说，实在是太难了。要注意的是，由于飞船始终处于下坠状态，所以不要试图倒过来飞，否则其姿态很难控制。建议以快速而短暂的点火进入稳定的悬浮状态，再配合小角度的转向一点点实现位移和姿态控制。游戏中能看到有黄线的岩壁，表示飞船可在此降落。不过如果下降速度太快，一样会坠毁。不知道这个降落区有什么意义，难道可以休息休息上上厕所？游戏分实习模式（Practice）和比赛模式（Ranking）。比赛模式下会有个电脑对手，不过它不比玩家强多少。除Ctrl和←、→键外，F2键是重新开始游戏，Esc是退出游戏。

坦克大战

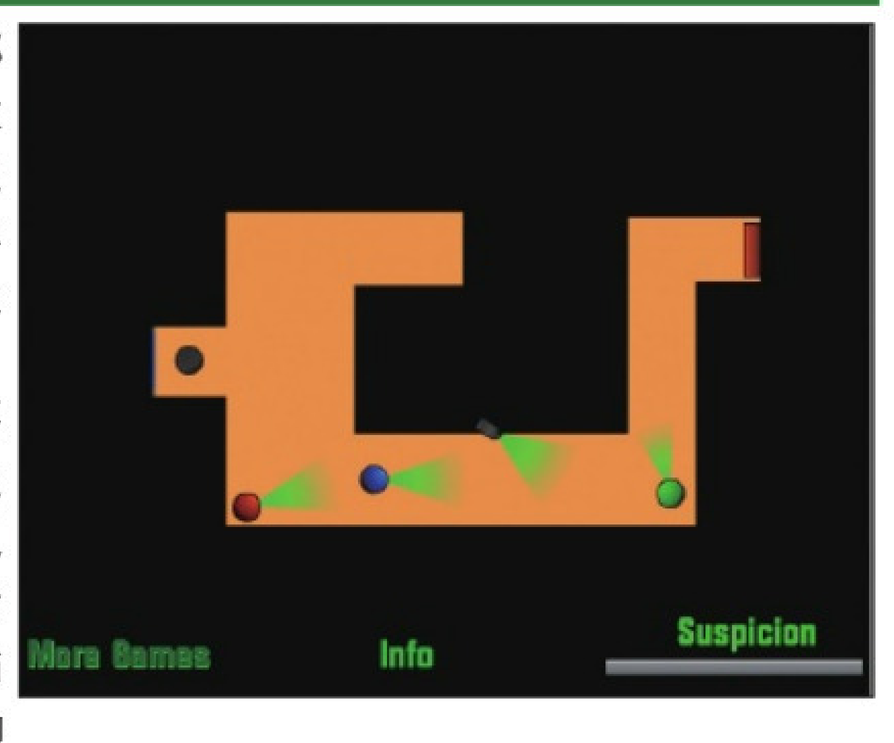
http://www.pcpop.com/play/flash_183238_1.html#game

FC版的坦克大战陪伴了我们的少年生活，现在来看这个游戏确实谈不上有趣，甚至可以说是有些乏味。不过比较那时它的地图编辑器功能很吸引人，不知道算不算得上是最早引入地图编辑器概念的游戏。游戏操作：按两下空格键开始，↑、↓、←、→键移动，按空格键是发射炮弹。简单明了，没有什么需要动脑子的地方，纯粹是用来打发时间的小品游戏。



秘密潜入

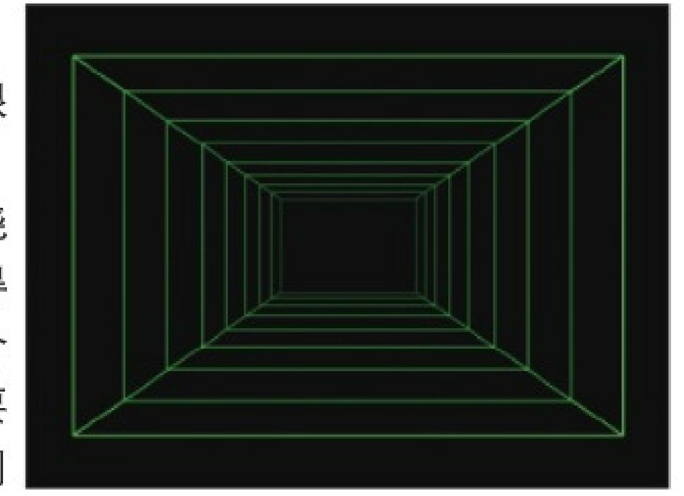
http://www.smashingames.com/games/operationoverdom_game.html



不少人都玩过《盟军敢死队》，一定会对里边德军巡逻视线的设计记忆犹新。每次潜伏都要观察敌人的巡逻路线、视线摆动，然后抓住时机，钻到视线的死角里，有惊无险地完成任务。这个游戏就是在模仿这个过程。每个小关里既有来回巡逻的卫兵，也有来回摇摆的监视器，还有固定的岗哨，各自都会有一个扇形的视野范围。玩家要做的就是看清楚巡逻规律，抓住机会从各种扇形视线之间穿过去，到达房间另一端。不过这个游戏设计得并不是特别真实，只要你能躲开视线，哪怕从敌人的身边擦肩而过，也不会使任务失败。游戏后期不但要走出房间，还要拿到一些特殊的物品，当然难度也会慢慢增大。操作方法：↑、↓、←、→键移动。

乒乓球

http://www.funny-games.biz/curve-ball.html

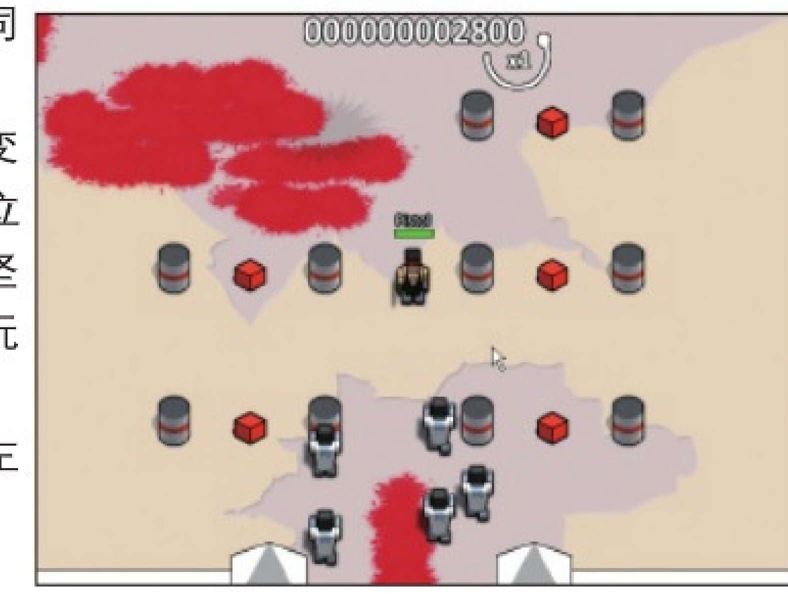


这个游戏比较古怪，有点像打乒乓球。看起来很无聊，把一个球推来挡去，但不知道为什么会让笔者饶有兴趣地打了很久，并觉得电脑的AI实在低下，几回合下来对手就接不住了。需要一定的反应能力和三维空间判断水准。拍子中央有一个长方形小区域，如果在这里接住球会有更高的得分。另外如果你能打出角度很刁的“折射球”，也会有额外的加分奖励。操作方法：鼠标左键发球，↑、↓、←、→键移动。

吸血鬼

http://www.funny-games.biz/boxhead2playrooms.html

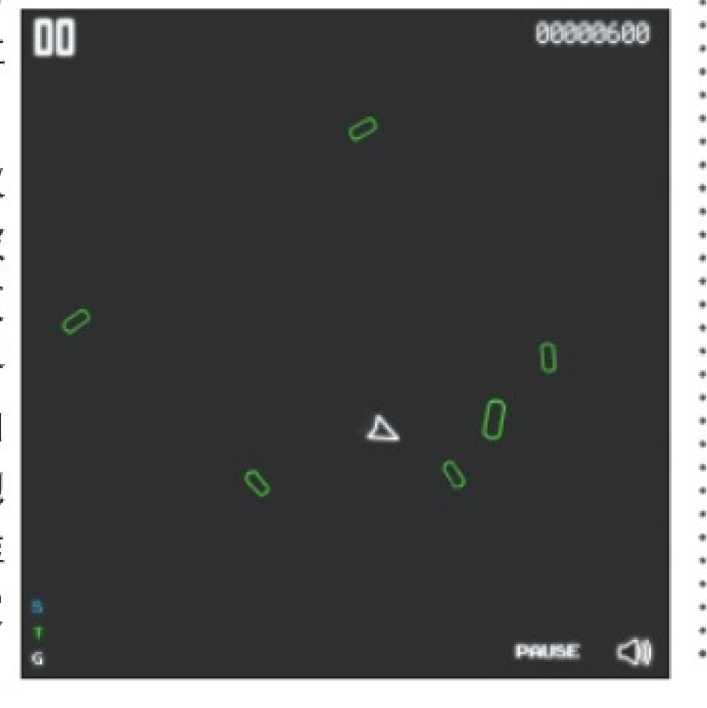
游戏做得很像《生化危机》，你被一大堆僵尸包围，然后射击、躲避、补给；第2关开始每关都会有个越来越禁打、越来越能打的Boss。每关都有油桶，如果被打中自然会爆炸，只是看起来威力不大。游戏看起来很卡通，但画面有点血腥，打到最后估计非要血溅全图不可。游戏有不同的地图可供选择，无非是地形上的变化，提供的掩护位置不同，具体能坚持到多久还要看玩家的操作水平了。操作方法：鼠标左键射击，↑、↓、←、→键移动。



弹球

http://www.smashingames.com/games/neon_game.html

其实并不是球，而是一个箭头。有点像当年的“是男人就坚持30秒”那种游戏——撒下一把绿豆，而且还来回反弹，玩家用鼠标或键盘控制一颗黄豆来回躲避。这个游戏也如此，不过进化了很多。玩家一样要通过移动鼠标来控制游戏中的白色三角，同时有类似曲别针模样的东西在屏幕内来回反弹，被其打中就Game Over了。按鼠标左键可以发射子弹打“曲别针”，被打中后它会分裂成两个，若再次被击中则又分裂一次。当然，曲别针分裂得一次比一次小。3次分裂后再被击中即可消灭，全部消灭就算过关。游戏中还有各种宝物可以“吃”，诸如防护罩、加生命、固定炮台、暂时无敌等。游戏难度很高，鼠标不灵的玩家切勿尝试。



胖球大作战

http://www.smashingames.com/games/smoarenafighter_game.html

一个非常棒的小游戏，有点仿CS，但是画面风格完全卡通化，就是一堆圆乎乎的胖球们在互相厮杀。游戏中的所有武器设计都照搬了CS，手枪、手雷，甚至还有大狙。不仅画面很有意思，而且还设计了各种不同的游戏模式和训练关卡，从操作入手、反应训练、各种武器的使用，再到各种游戏类型的模拟。厮杀在悬空的平台上展开。注意所有的枪械都有后坐力，掉下平台可就直接摔死了（但在有些游戏模式中跳下去会直接从上方出现），被击中也会向后顿一顿——也许是模拟摔倒吧。游戏中甚至还有手雷跳，通过这种手段可以跳上一些更高的台子作为制高点。看着两个胖球拿着沙鹰、AK枪来弹往，你死我活地打得甚是热闹激烈，场面煞是有趣。游戏操作：A、S、D、W键左、下、右、跳，G键是射击，H键是扔手雷。



TD

http://www.funny-games.biz/desktop-tower-defense.html
http://www.funny-games.biz/defenderY3k.html

两款塔防游戏。“塔防”这个名词的出现要归功于《星际争霸》地图编辑器——你看，地图编辑器总是能给人带来意想不到惊喜，使它真正成型并声名鹊起的是《魔兽争霸III》。不过没玩过“星际”或“魔兽”的也不要紧，塔防的概念很简单：一群数量固定的怪物分批次从一点按一个固定的路线走到另一点，而你要做的就是购买游戏中提供的炮塔并把它安放在一个合适的位置，以拦截这些怪物，再用杀死怪物获得的金钱购买或升级更高级的炮塔。这类游戏的最大技巧就在于炮塔位置的摆放、炮塔升级和数量之间的平衡以及炮塔类型的组合搭配，这些都需要一定的经验积累。第1个游戏需要注意的是，怪物直接从中间穿过，没有传统塔防曲里拐弯的道路，难度高一些，而且炮塔升级有一定时间。难度可以选择，高难度是同时上下对穿、左右对穿；没有等待下一波怪物的时间。第2个游戏需要注意的是，地图有多种选择，也算是难度选择吧，建议选择具有更多拐弯的地图以适应一下；没有等待下一波怪物的时间。两款游戏皆为纯鼠标操作。



部分Flash游戏的体积相当大，而且大部分链接是国外网站，建议网络状况不太好的玩家用最新版FlashGet或讯雷下载器一类的下载软件把它们下载到硬盘上再玩。



编者按： Vista取代WinXP已是大势所趋，现在必定有很多人希望安装Vista。如果有大批电脑需要安装，或不时有朋友请求安装帮助，一遍遍重复安装设置确实效率低下。如果能有个特殊的Vista安装光盘，放到光驱里就不用管，吃个饭回来已安装完成，相信能省不少事。

自从Windows操作系统诞生以来，其系统封装技术和安装方式就没有发生过变化。直到Windows Vista采用全新的文件映像封装技术，Windows操作系统的安装方式才有了质的变化。新的安装技术带给终端用户更加简单快捷的安装过程，也带给OEM厂商更加自由定制的批量部署方式。更重要的是用户可利用新的封装技术拥有完全个性化的安装方式，打造出完全符合自己要求的安装光盘。

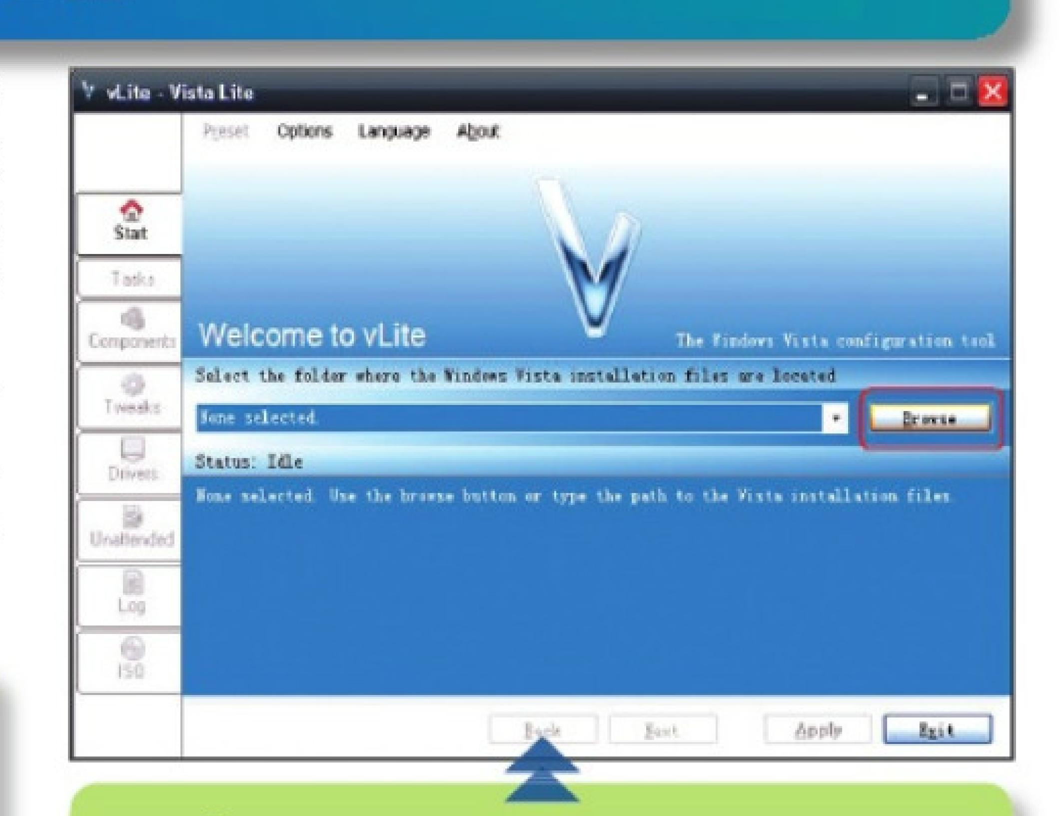
初级篇：精简组件

打造个性化安装光盘，无非是要在原版操作系统的基础上，进行系统组件的精简、操作系统的无人应答预设置及添加非系统组件。其中比较初级简单的部分应该是精简系统组件，因为WinXP知名系统精简软件nLite的开发者也推出了Windows Vista操作系统专用的精简程序vLite，能轻松精简原版操作系统的组件（http://www.vLite.net/）。

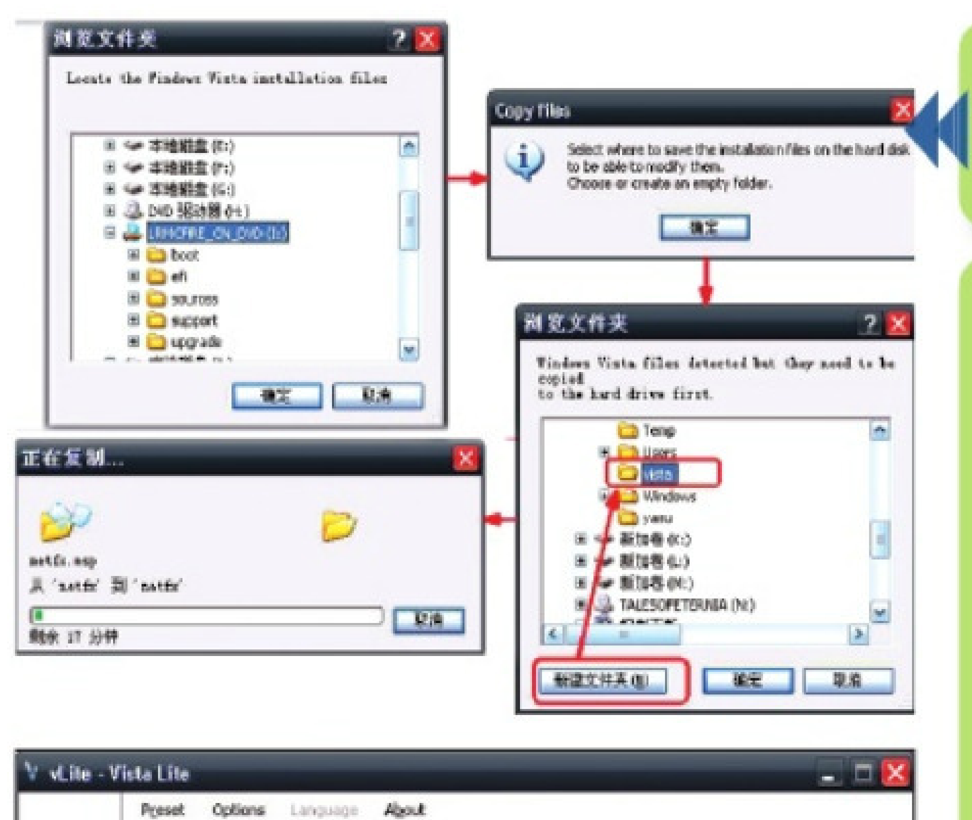
vLite与nLite有着相同的安装前提，即需要先安装微软的.NET Framework 2.0环境，可在微软网站下载安装（http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=0856eacb-4362-4b0d-8edd-aab15c5e04f5&DisplayLang=en），注意按自身需求下载32bit和64bit版本。



1. vLite软件安装并第一次运行时，应用程序会强制检测用户计算机中是否已安装“File System Filter Manager”和“WIM Fliter”两项功能，没有安装的用户并不能按“Cancel”按钮跳过，否则vLite无法进入正式精简的界面。



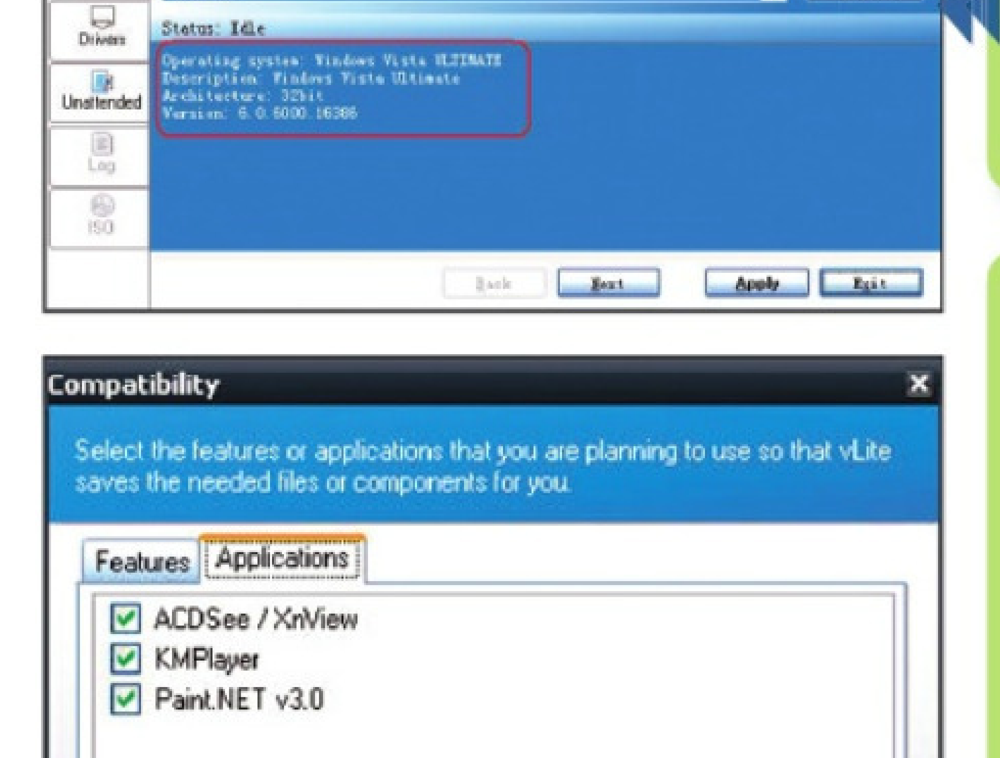
2. “WIM Fliter”提供虚拟DVD光盘镜像加载功能，是制作Windows Vista安装镜像文件后进行刻录时所必备的功能，用户只需要点击“Install”按钮即可轻松安装。“File System Filter Manager”使操作系统可以管理添加的各种功能滤镜，当用户点击“Install”按钮后，会要求提供WinXP或Windows 2003安装光盘。一定注意必须是WinXP SP2版本以上安装光盘，因为原版或SP1安装光盘都不带此功能文件，无法完成安装。



3. 进入vLite的主操作界面后，首先将Windows Vista安装光盘放置在光驱内，然后在界面中部点击“Browse”按钮选择Windows Vista安装光盘的位置。

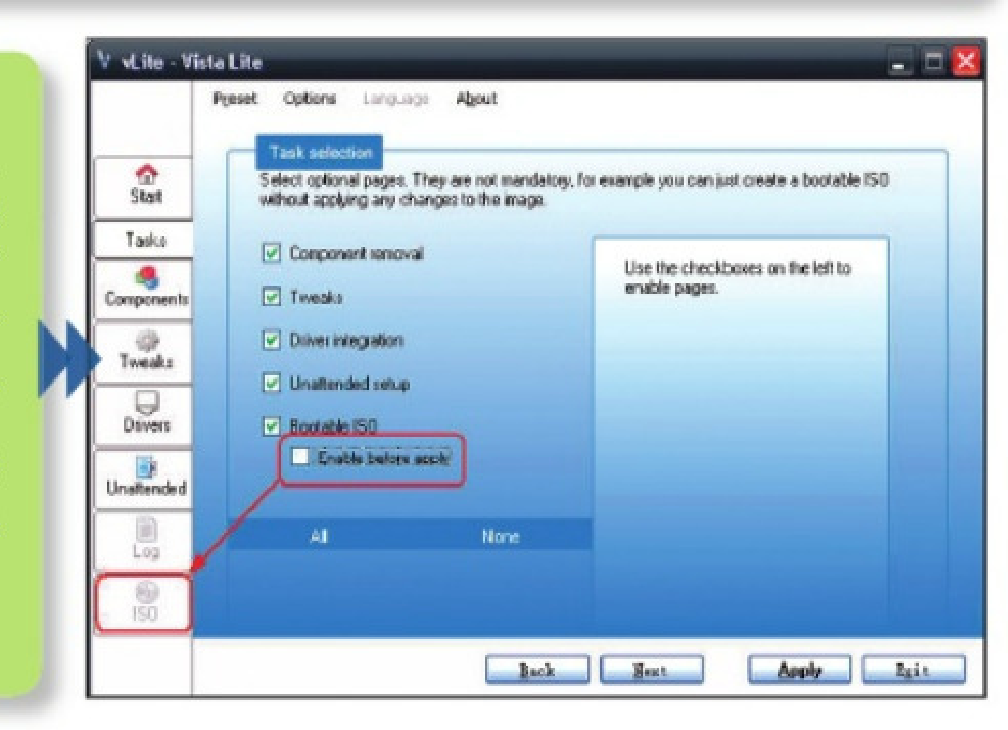
4. 此时vLite会提示要将光盘内的Windows Vista安装目录复制到电脑硬盘中，因此用户要在硬盘上指定一个存放文件夹，这也是整个精简工作完成之后安装文件的存放地，当用户建立存放文件夹之后vLite就会开始复制文件。



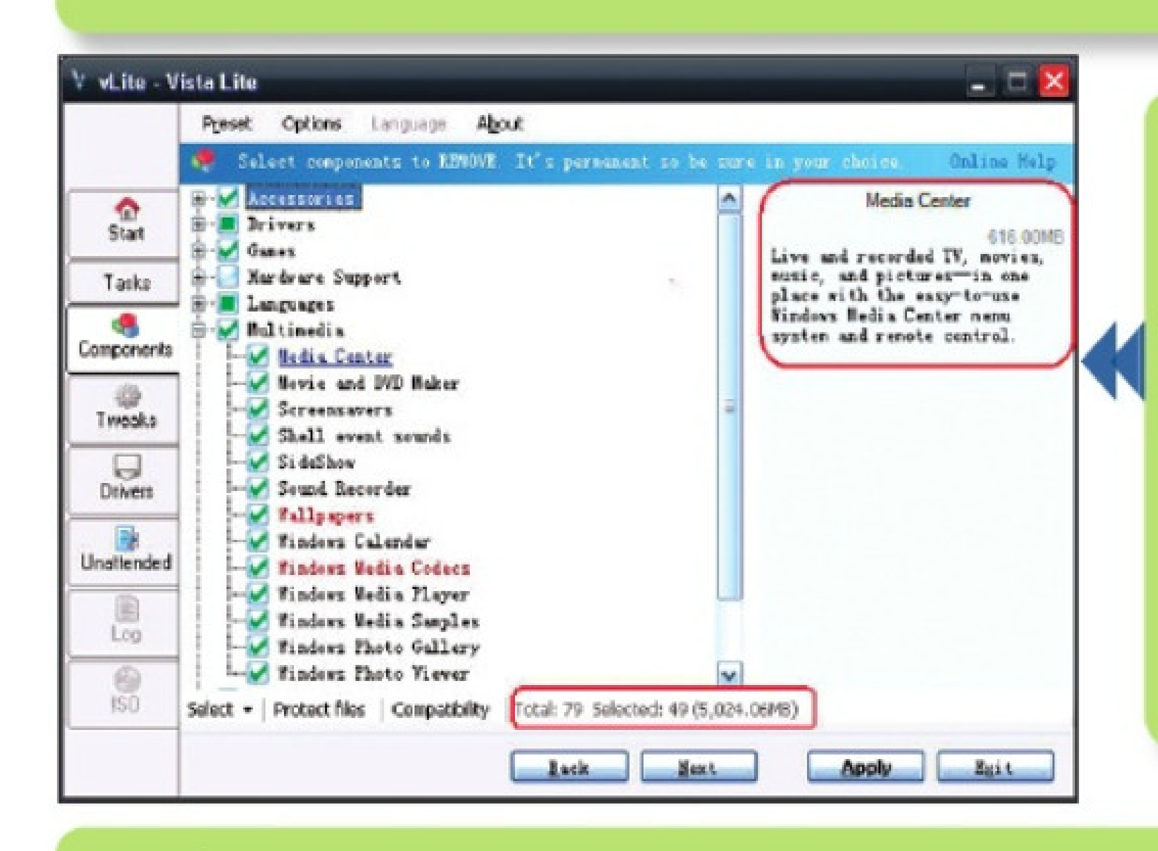


5. 当完成Windows Vista的安装文件复制工作后，vLite会自动检测安装文件夹内的Windows Vista版本。对于Windows Vista RTM版检测程序会询问用户选用哪个版本的Windows Vista作为精简对象，如果用户使用的是其他版本的Windows Vista安装程序，则不一定会显示这个画面。

6. 用户选择希望精简的Windows Vista版本后，vLite主界面上可以看到检测出的信息，请注意一定要查看其检测的版本号信息是否正确，否则无法完成正确的精简工作。



7. 点击“Next”按钮进入任务设定步骤，用户每勾选一项任务主操作界面左方呈灰色不可选状态的功能标签就会相应变亮启用。其中“Component Removal”为精简设置，“Tweaks”为系统行为预设置，“Drivers”为集成用户驱动程序，“Unattended”为无人应答设置。注意最后的“Bootable ISO”任务下方有个防呆设计的复选项，如果勾选它那么左方原本灰色不可选的“ISO”功能标签会变亮。也就是说即使用户不完成任何设置任务也能直接创建光盘映像，这对于以后重复创建个性化光盘是有意义的，不过初次用vLite完成精简工作前先不要勾选。

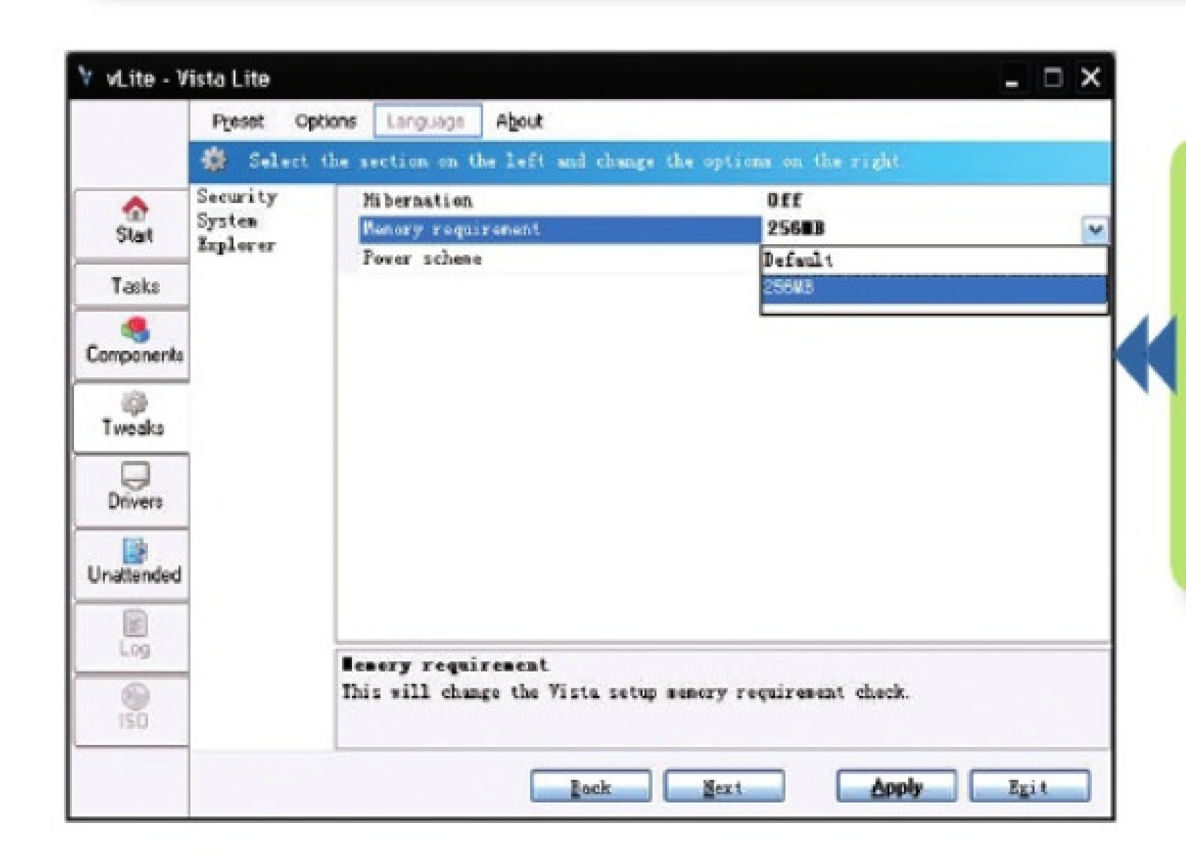


8. 进入“Component”任务界面时，vLite会跳出一个窗口询问用户，是否安装操作系统需要启用某些系统特性及使用某些应用软件。包括“Aero Glass”效果和KMPlayer、ACDSee等，如果要使用这些软件用户必须先勾选这些选项，在后面的精简工作中vLite就会保留必要的系统文件不被删除。

9. “Components”标签页中可以精简和删除的Vista项目包括如图九大类数十个项目，用户可根据需要选择想删除的Vista项目。其中右方面板会显示用户当前勾选项目的详细功能信息，及精简到此项目能节省出的空间大小，而界面下方会将用户选择的精简项目进行数目和容量统计。

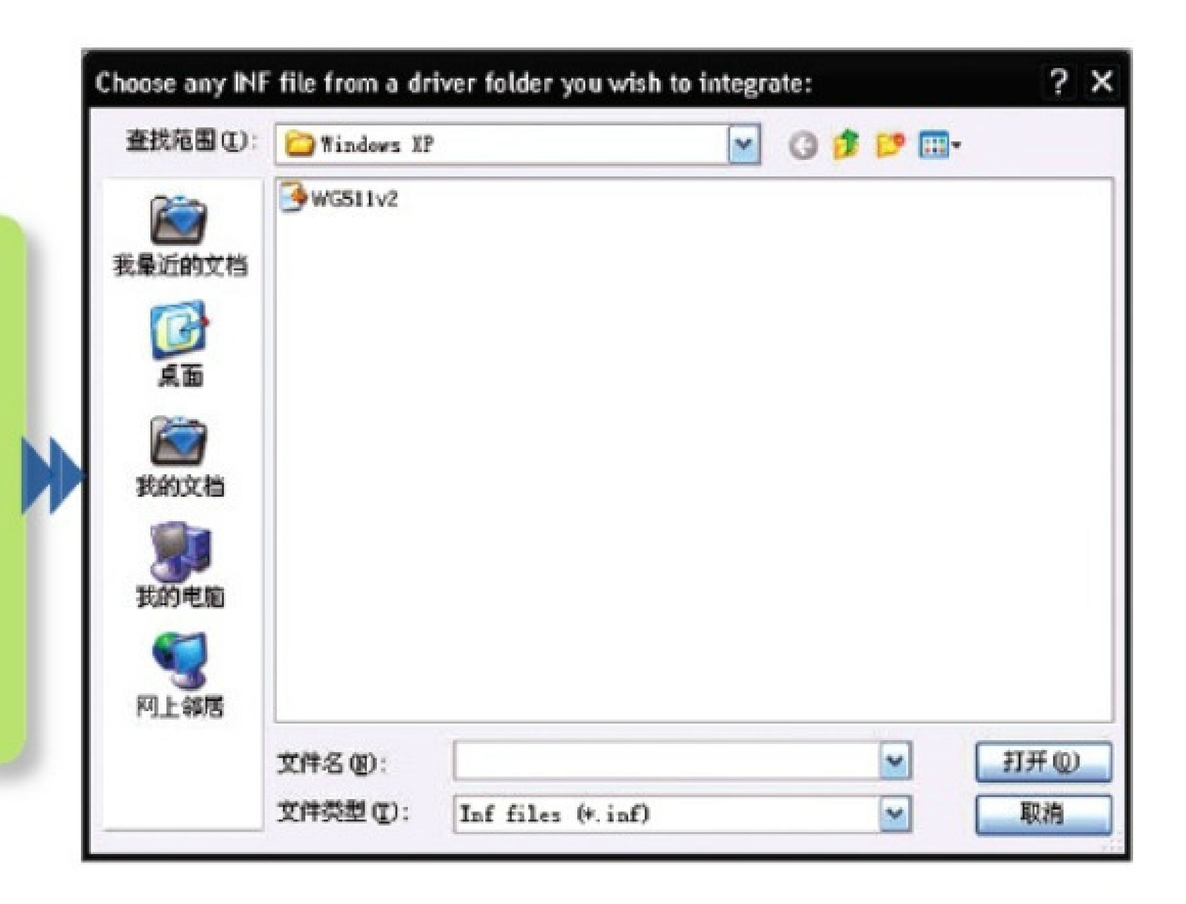
10. 用户必须注意“Components”中某些暗红色项目，vLite会在右方面板给出明显的警告信息。精简这些项目会带来明显的系统功能缺失，甚至有可能会产生不可预料的后果，由于Windows系统过于复杂的内部结构，用户往往很难确定系统功能缺失到底是那些精简部分引起的。





11. 如果用户点击下方的“Compatibility”按钮则可调出之前的保留设置窗口。如果点击“Protect Files”按钮弹出文件保护窗口，用户可在对话框中手动输入希望精简过程中一定保留的系统文件，这对于高级用户是非常有用的设置。

12. 相对于而言vLite的“Tweaks”功能调整项目非常有限，只有“Security”“System”和“Explorer”数项而已。大部分都是安装系统后可调整的项目，例如关闭“User Account Control”等，但是其中的“Memory Requirement”可修改原版操作系统的安装要求，将默认的512MB内存要求修改为256MB内存，这对于虚拟机测试精简结果是非常有用的设置。



Select multiple drivers to integrate

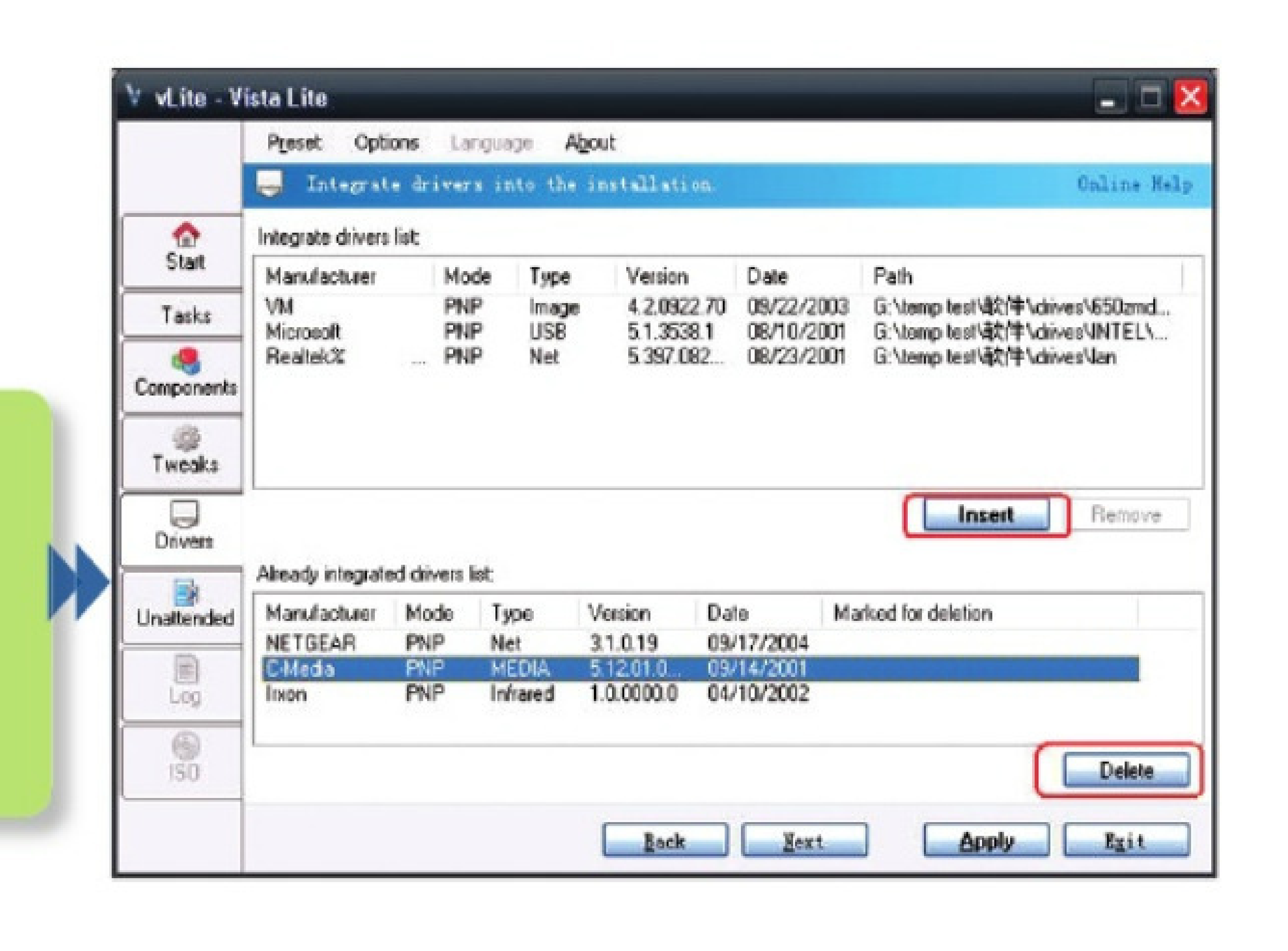
Be sure to select only appropriate drivers for this exact Windows Vista architecture(32bit).

G:\temp test\软件\drives\2942XP
G:\temp test\软件\drives\4XSOUND_WINXP_D0629\CMI8738_WDM_0629
G:\temp test\软件\drives\650zmdriver\driver
G:\temp test\软件\drives\GF2-MX\NT40
G:\temp test\软件\drives\GF2-MX\Win2K
G:\temp test\软件\drives\GF2-MX\Win9x
G:\temp test\软件\drives\INTEL\USB2\Win2K_XP
G:\temp test\软件\drives\intelnt\Win2K
G:\temp test\软件\drives\intelnt\WinXP
G:\temp test\软件\drives\intelwin\Win9xME
G:\temp test\软件\drives\irda\WINME
G:\temp test\软件\drives\irda\WIN2000
G:\temp test\软件\drives\irda\WIN98
G:\temp test\软件\drives\irda\WINXP
G:\temp test\软件\drives\lan
G:\temp test\软件\drives\New2\Display
G:\temp test\软件\drives\winxp
G:\temp test\软件\drives\无线网卡Driver\Windows 2000
G:\temp test\软件\drives\无线网卡Driver\Windows 98
G:\temp test\软件\drives\无线网卡Driver\Windows ME
G:\temp test\软件\drives\无线网卡Driver\Windows XP

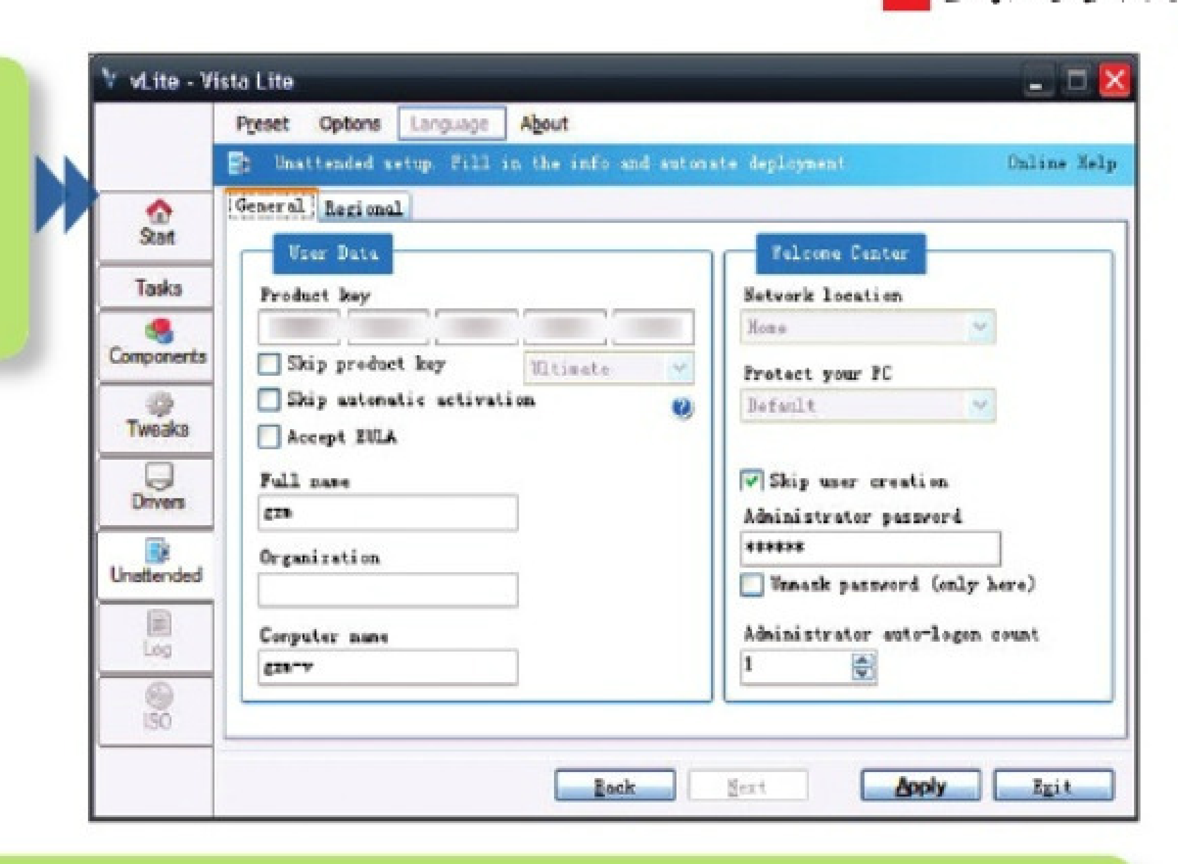
Select OK Cancel

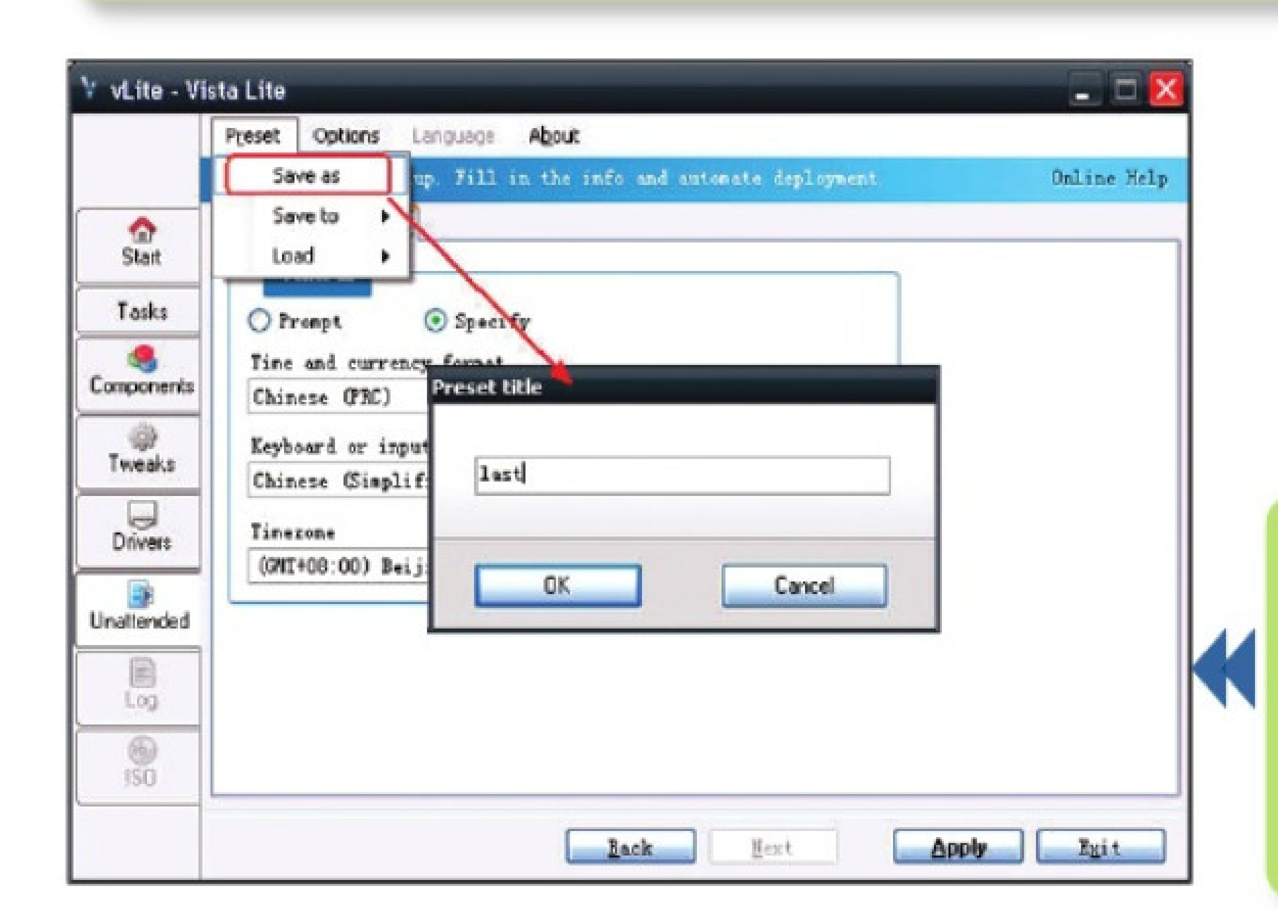
13. 进入“Drivers”功能界面后，用户可点击“Insert”按钮插入打算集成的设备驱动程序，如果选择Single Driver则需要指定驱动程序的Inf文件。

14. 如果选择Multipel Driver Floder则可批量插入设备驱动程序，用户只要在窗口选择需要的驱动程序即可一次导入性导入。



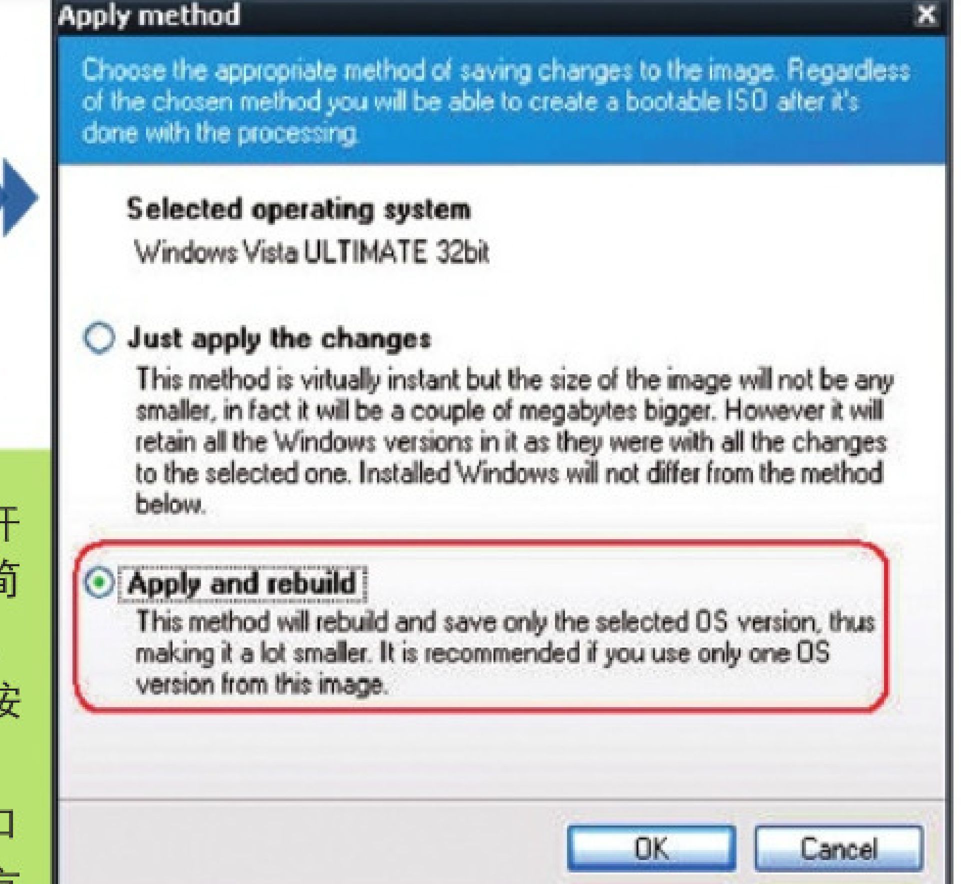
15. 注意Drivers功能并不只是在操作系统中集成驱动程序，如果用户使用的并非是原版安装文件，而是已经修改过安装文件映像，那么在这里也能将已集成的驱动程序删除。

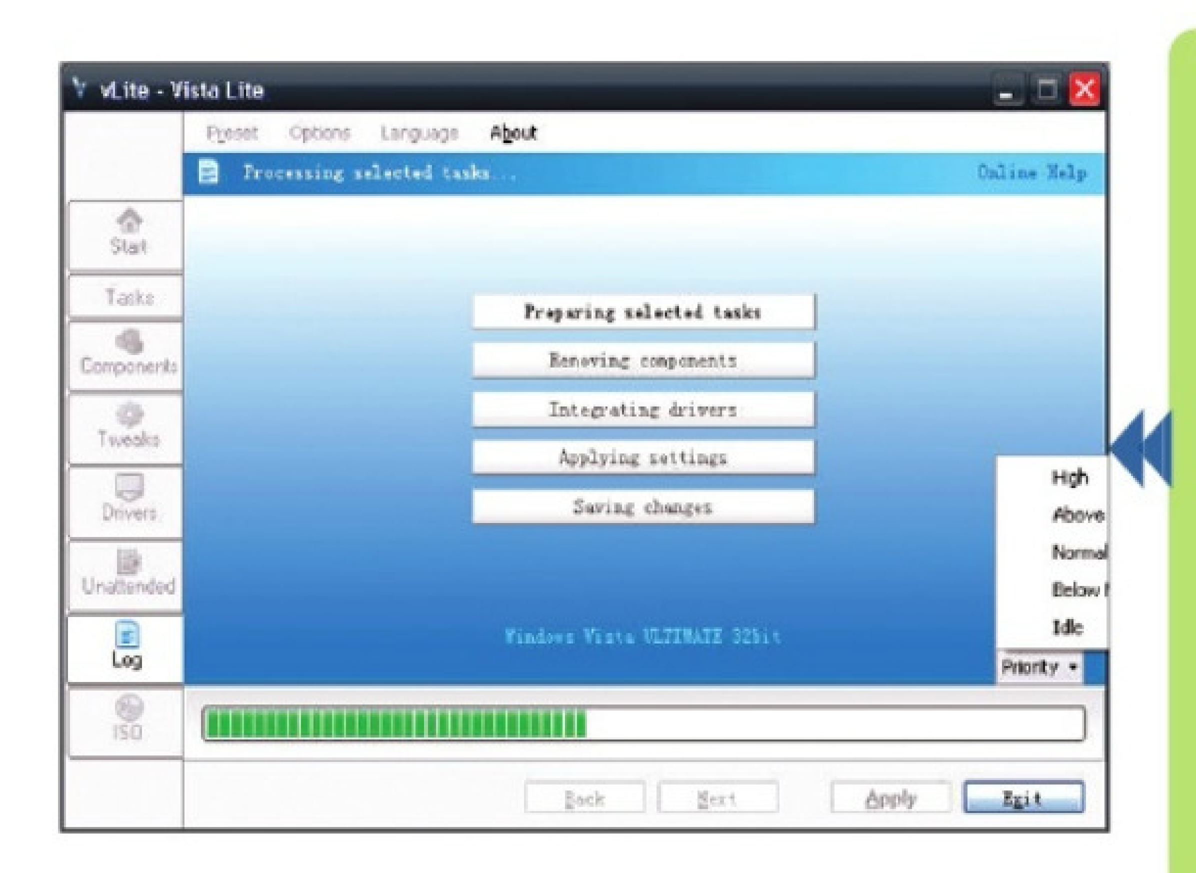




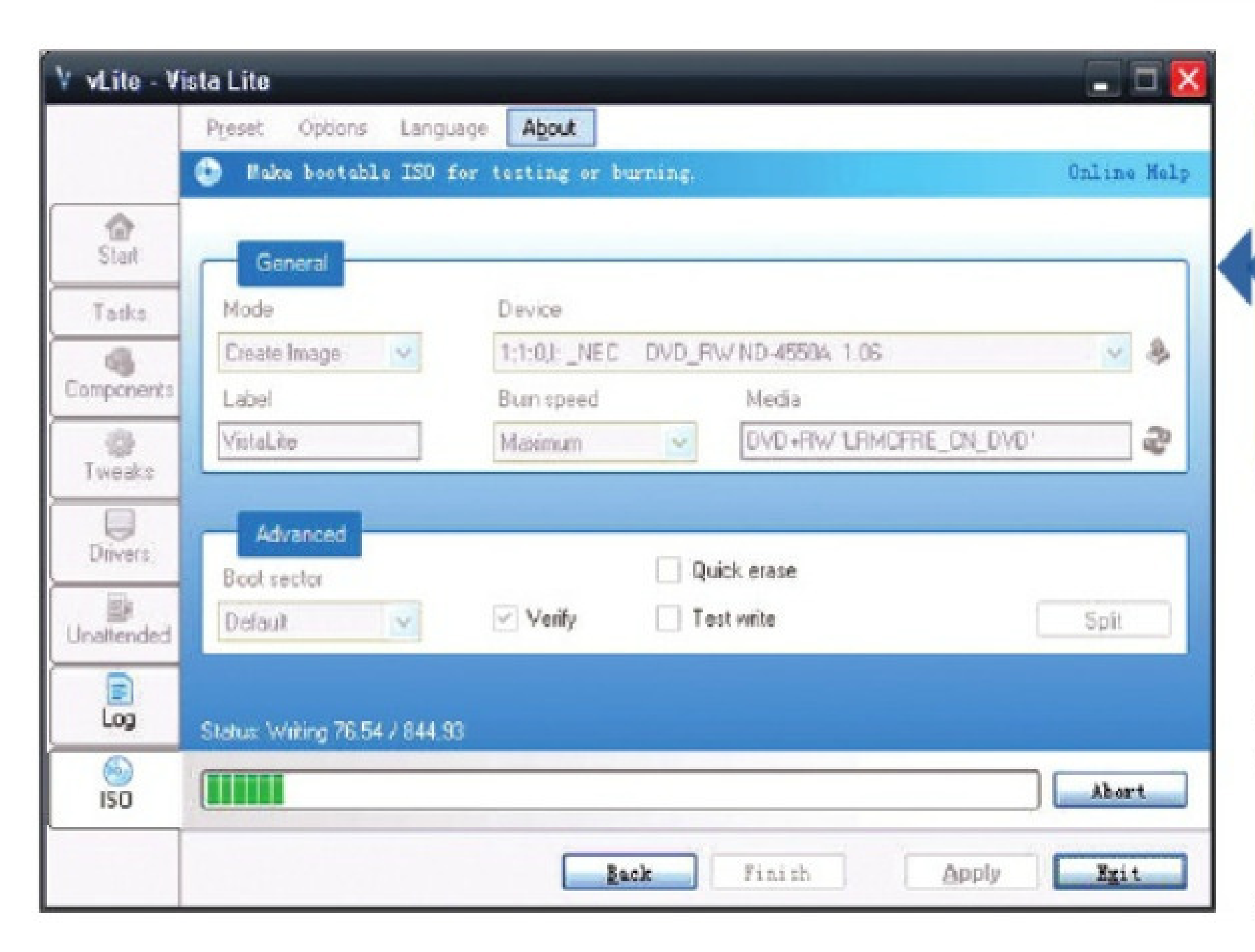
16. “Unattended”仅仅提供Windows Vista安装过程中用户互动的部分预先设置，包括产品序列号的输入、用户账户设置及时间和地区设置，可调整的部分可以说非常有限。

17. 到此时所有精简前的设置工作都已经完成了，如果用户想保存修改过的设置，可在vLite程序界面的工具栏上点击“Preset”→“Save As”进行保存，当需要时用户可以点击“Load”再次导入设置。





18. 接下来开始制作Vista的精简版安装镜像文件。点击“Apply”按钮应用设置前，vLite会弹出窗口询问用户修改方式。其中“Just apply the changes”选项只是将用户的修改设置套用到Windows Vista安装文件夹，而不真正删除精简出的文件，也就是说最终的安装光盘体积是不变的。而“Apply and rebuild”选择在套用修改的同时重新制作Windows Vista安装文件夹以节省空间，也就是说用户得到的安装光盘体积会被大大压缩。

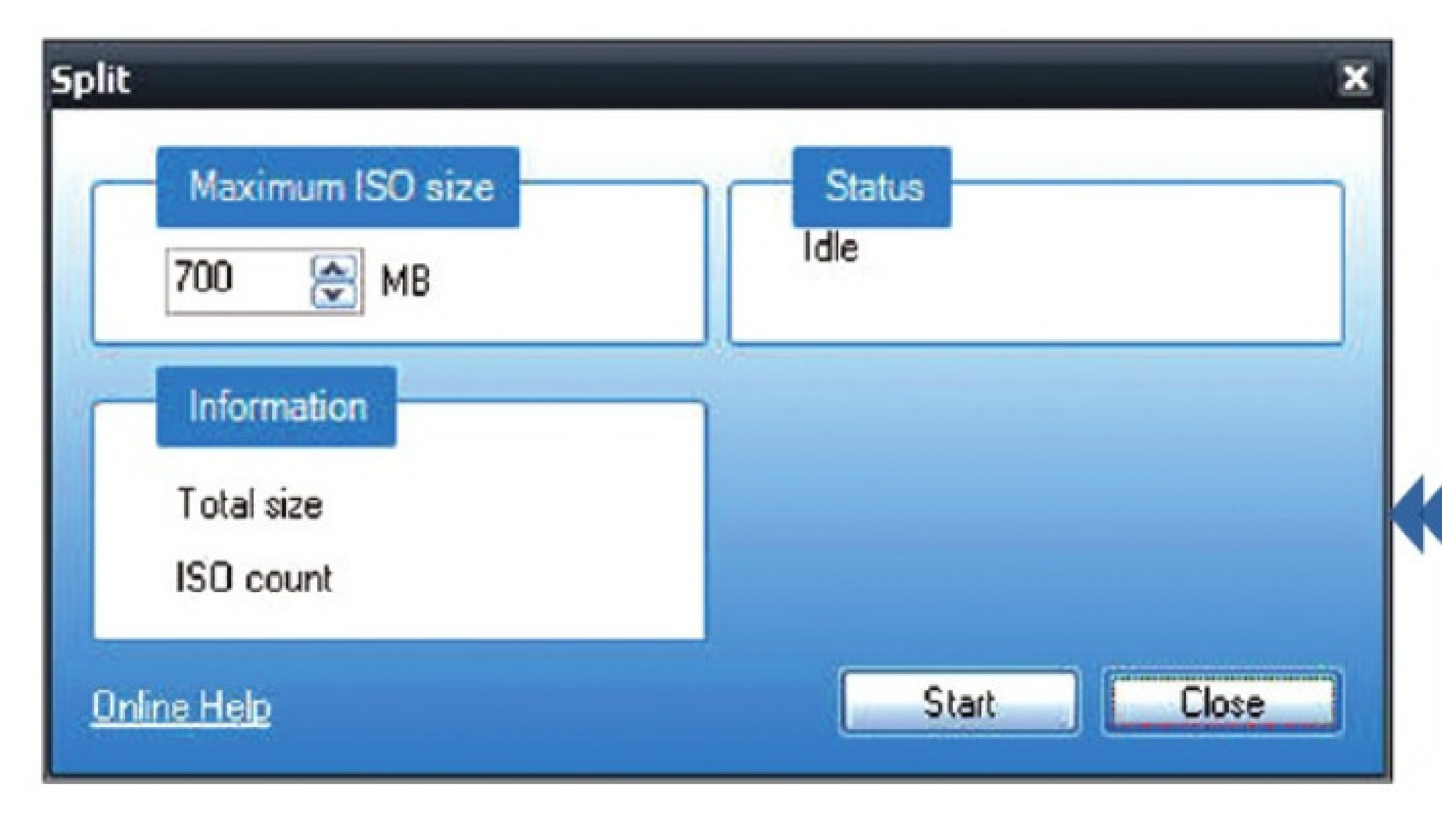


19. 在完成上述所有设置后，vLite就会开始修改指定的Vista安装文件夹，包括修改设置、删除部件及清除文件，重建安装文件映像。整个过程完全自动化，不过需要相当长的处理时间。

20. 在精简版Windows Vista安装文件夹映像制作完成后，vLite程序主界面左方的“ISO”标签页也会从不可选状态变为可选状态。此时用户可以在“ISO”标签页中将Vista安装目录制作成ISO光盘镜像，点击vLite界面中部的“Make ISO”按钮进行制作映像，可使用虚拟机测试映像是否封装正确。

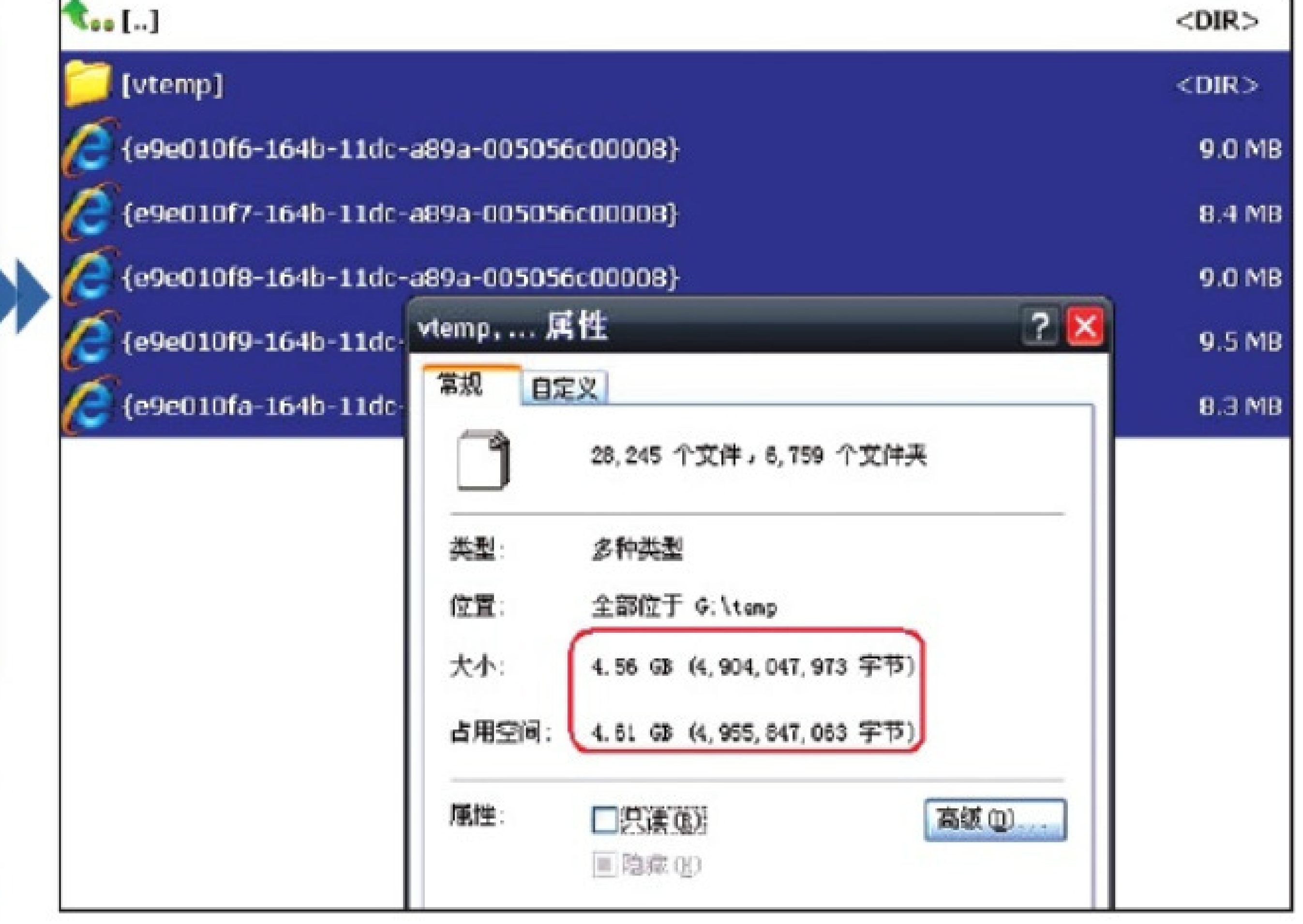
21. 如果用户希望直接刻录启动光盘，那么将界面上部的Mode模式修改为“Direct Burn”，下方的“Make ISO”按钮即可切换为“Burn”按钮。当确认刻录机中已经放入刻录碟，那么点击“Burn”即可直接刻录安装光盘。

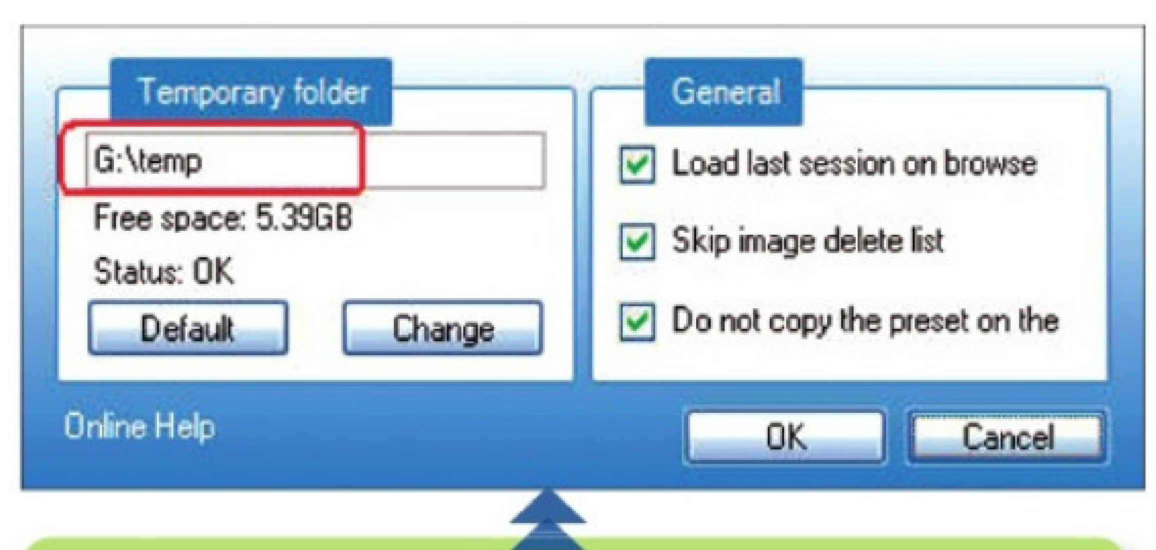




22. 注意无论是制作映像还是直接刻录，用户都可以点击“Split”按钮调出分割对话框，在这里用户可指定映像容量将安装光盘切分，将原本是DVD光盘切分为数张CD光碟存储。这种分割完全不会影响用户的正常安装，只需要在安装中依照提示依次放入分割的光碟即可。

23. 如果精简工作过程中vLite进程被意外中止，那么用户会看到磁盘上遗留了数GB的临时文件，而且这些文件是无法删除的。不过并不用太担心，用户只要简单对比一下就知道，大多数文件并没有真正占用磁盘空间，因为这些文化都属于映射出的虚拟文件，如果希望消除它们只要运行vLite再次在原位置精简即可。





24. 如果精简过程中遇到无法访问安装文件映像的提示，那么精简工作就无法完成。造成这种问题的原因是由于用户设置临时文件目录时，将临时文件放置在磁盘的根目录，因此注意一定要为临时文件单独指定一个文件夹。

恢复被精简的程序

注意某些被精简删掉的系统程序和功能可在安装操作系统后再次启用，只要通过控制面板进行添加，即在“Programs and Features”里的“Turn Windows features on and off”中新增未安装的视窗功能和程序即可，这需要未精简的原版安装光盘。

虽然vLite目前仍然只是测试版，但其实际精简效果是十分明显的。最大化的精简效果能够将2.5GB的安装光盘压缩至700MB以下，而安装后实际硬盘空间占用也能从8GB降至3GB以内。不过并不推荐用户对Vista做出过分精简，首先Vista本身就有多个版本可供用户选择，这种官方精简版本更加稳定可靠；其次vLite还远远说不上成熟，过分的精简会带来意料之外的系统功能缺失。

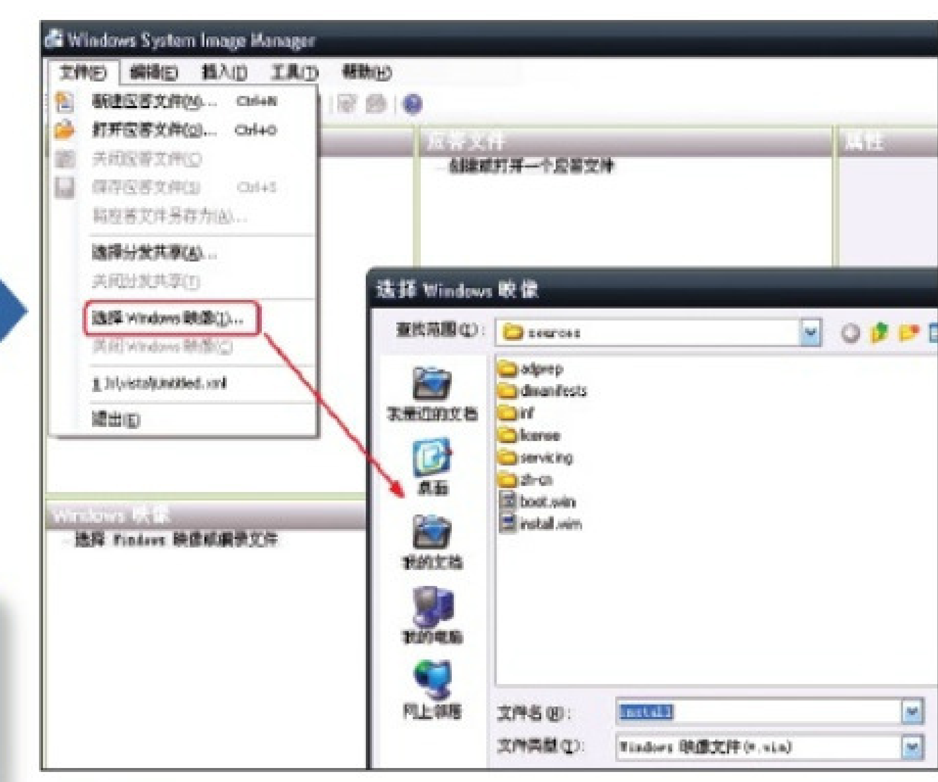


进阶篇：无人应答设置

要达到Vista操作系统安装无人应答和预设置的目的，必须使用微软官方提供的Windows AIK工具（http://download.microsoft.com/download/8/6/d/86d6ba9c-98ff-444e-87ed-3e76772eb2a6/vista_6000.16386.061101-2205-LRMAIK_EN.img），下载WAIK完成后是一个849MB的镜像，用虚拟光驱直接加载后自动执行Startcd.exe，用户必须确认先安装合适的NetFrame和XML版本。由于无人应答的设置包括众多的系统组件设置，以下仅仅只是演示如何跳过原版安装需要用户交互的部分，也就是vLite提供的“Unattended”（无人应答）功能设置，这更有利于读者轻松理解，从而可参照设置其他组件进行更多系统预调整，获得优化后的安装系统。

将Windows Vista原版安装光盘插入本地DVD-ROM驱动器中，并进入到安装光盘驱动器上的“Sources”目录中，将其中的“Install.wim”文件从复制到计算机硬盘的某个位置。注意用户也可以使用vLite精简过安装光盘中的“Install.wim”文件，其最终效果是完全一致的，并不会有任何区别。

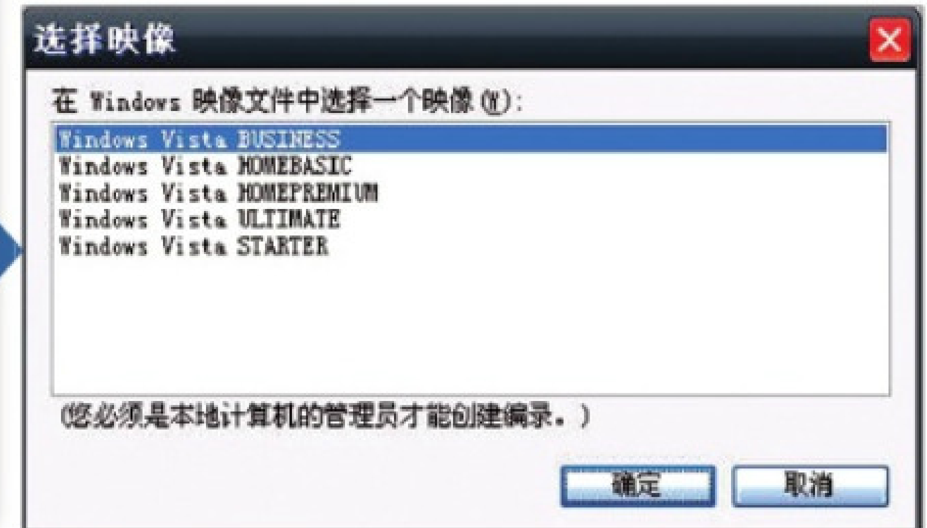
1. 单击“开始”菜单，依次指向“程序”→“Microsoft Windows AIK”，然后单击打开“Windows系统映像管理器”。在“文件”菜单上，单击“选择 Windows 映像”，在“选择Windows映像”对话框中，导航到上一步中保存的“Install.wim”文件位置打开。





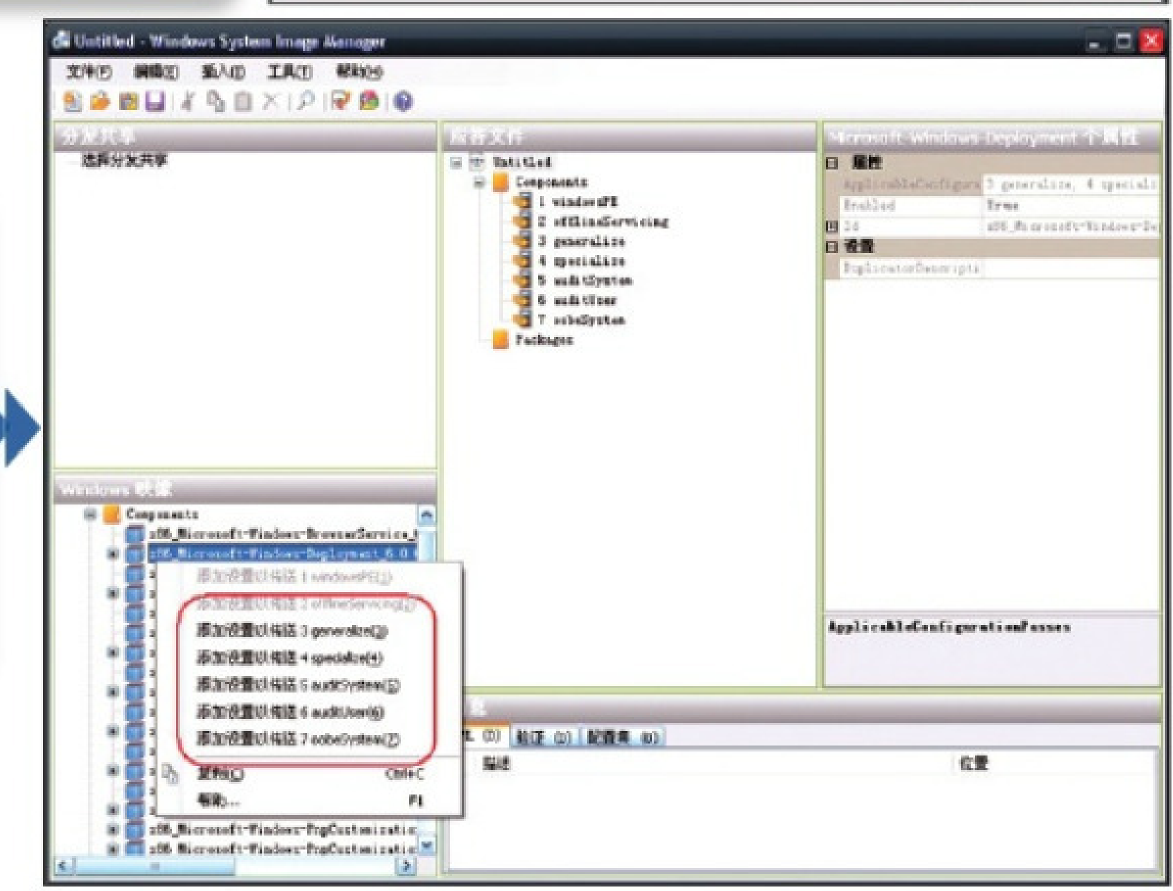
2. 此时映像管理器会跳出窗口提示没有找到“Install.wim”文件的编录文件，询问是否为映像文件创建新的编录文件，选择“Yes”创建新的编录文件。

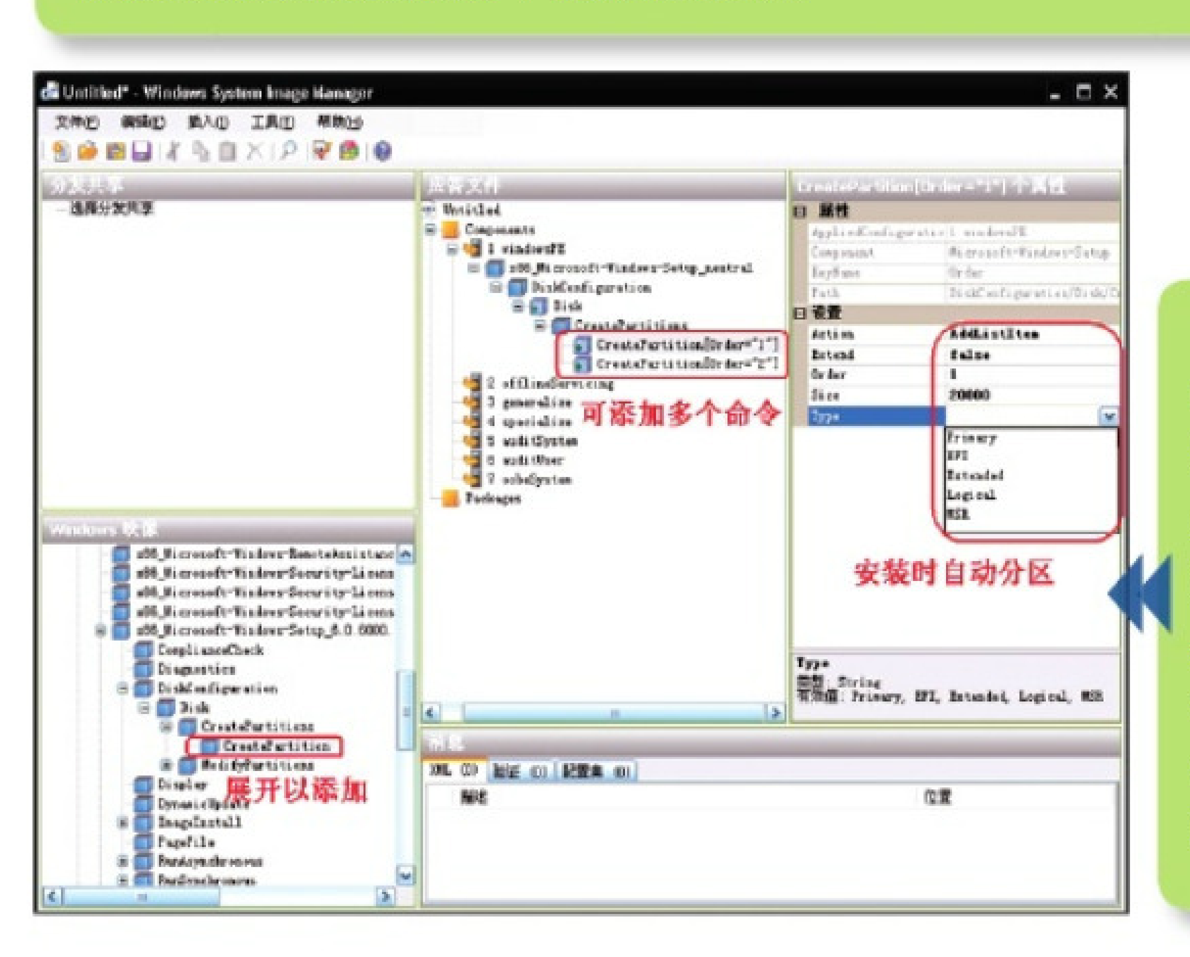
3. 然后在“选择映像”对话框中选择适当的Windows Vista版本，然后单击“确定”展开相应映像文件，注意如果是使用vLite精简过的“Install.wim”文件并不会出现这个窗口。



4. 此时映像管理器会开始映像序列化工作，以展开其中的系统组件，这需要一定的时间，因此不要以为是失去响应，耐心等待其完成即可。

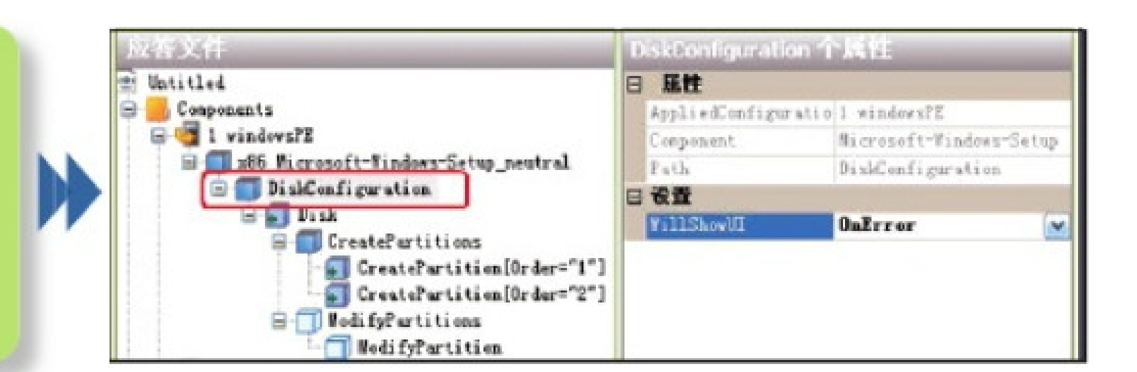
5. 在“文件”菜单上单击“新建应答文件”，此时映像管理器的应答文件框内出现完整结构的无人应答文件，当然现在还没有任何内容。在Windows映像窗格中展开“Components”节点以显示可用的设置组件，在展开的组件列表中依次将以下组件添加到应答文件，方法是右键单击组件然后选择适当的配置传送，而此操作会将组件添加到指定配置阶段中的应答文件。

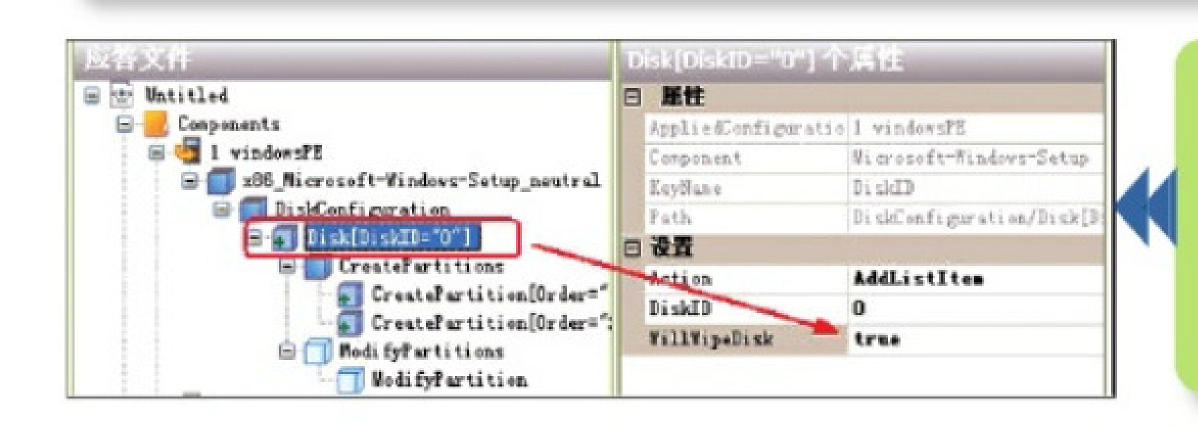




6. 右键点击组件“Microsoft-Windows-Setup\DiskConfiguration\Disk\CreatePartitions\CreatePartition”，注意前面带有加号的组件列表可以展开，直至看见以上列出的组件，然后将该设置添加到应答文件的“WindowsPE”阶段。在右方的属性设置窗口设置参数“Extend=false”，意思是指定不使用硬盘剩余空间作为为扩展分区；“Order=1”，意思是创建分区的第一条命令，因为用户可以添加多个命令以分割添加更多分区；“Size=20000”，意思是创建一个20GB的分区；“Type=Primary”，创建分区为系统主分区。

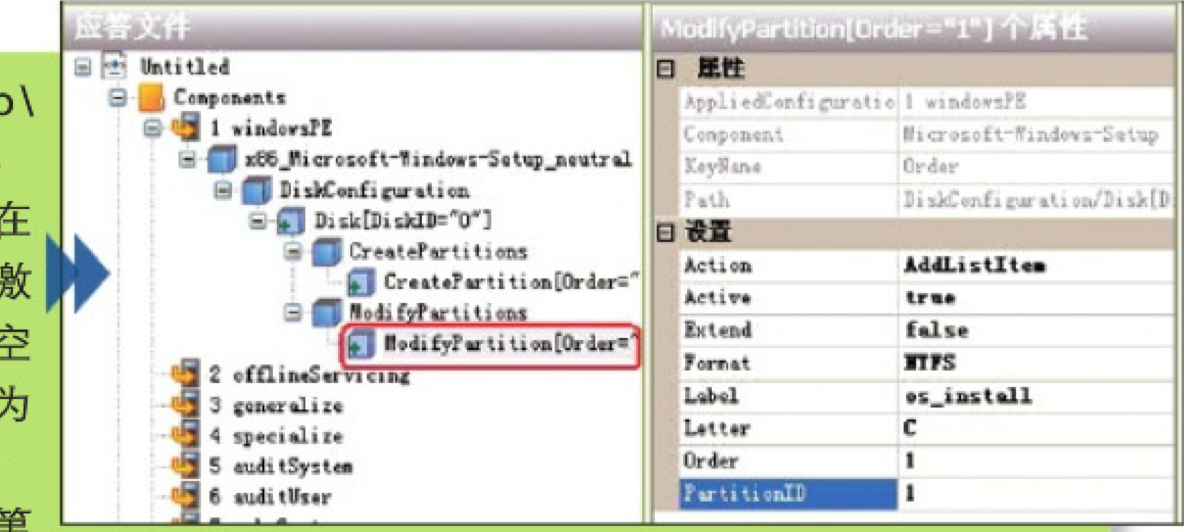
7. 继续选择应答文件窗格中添加的上面组件的节点“Microsoft-Windows-Setup\DiskConfiguration”，在属性窗口设置参数“WillShowUI=OnError”，意思是设定如果出现分区错误那么显示分区界面。

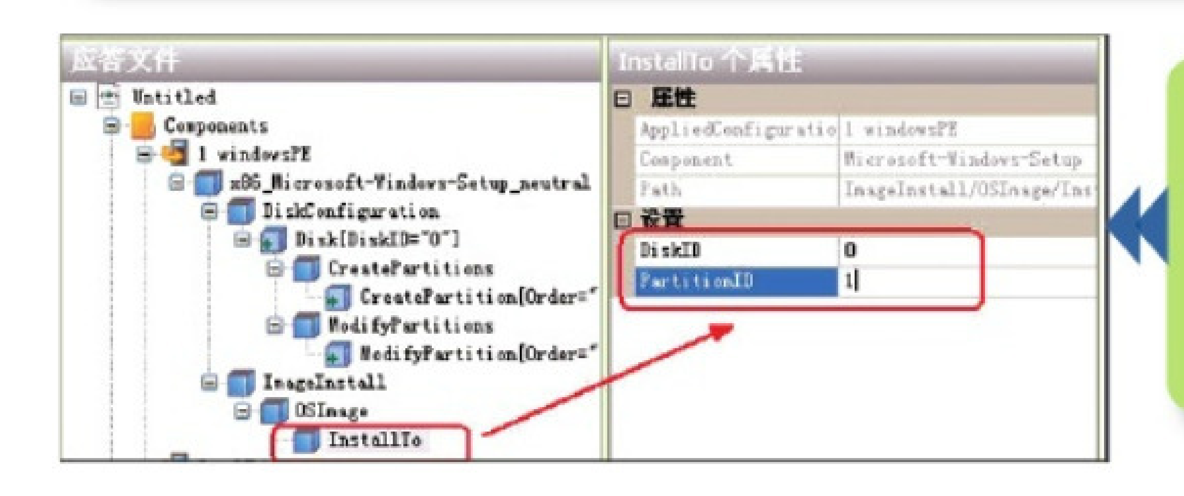




8. 仍然选择上面添加组件的节点“Microsoft-Windows-Setup\DiskConfiguration\Disk”，设定属性参数“DiskID=0”，意思是指定使用计算机中第一块硬盘；“WillWipeDisk=true”，意思是预先格式化硬盘分区。

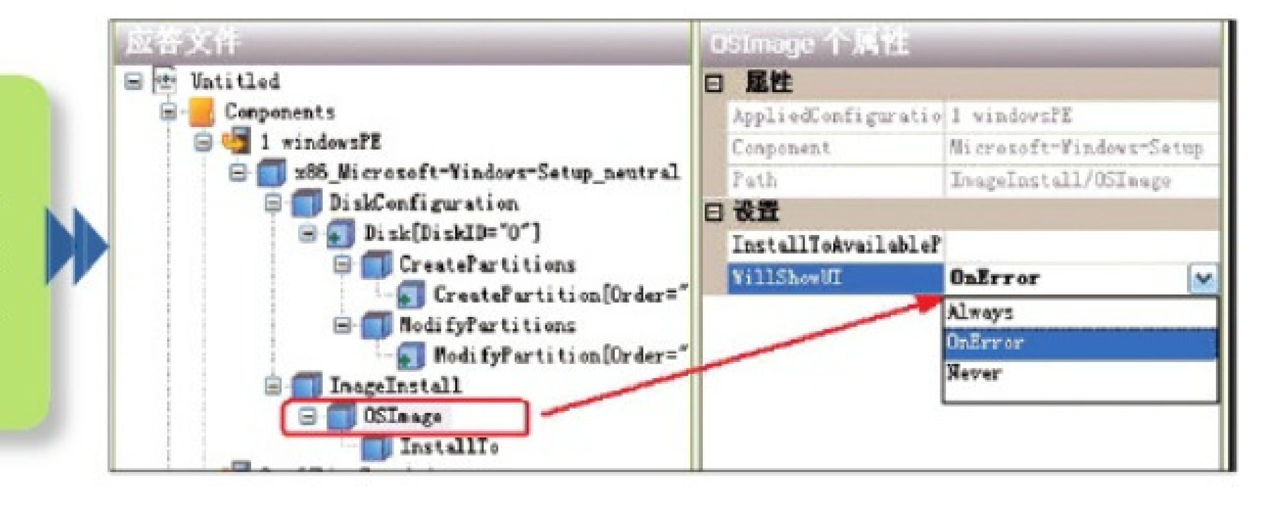
9. 右键点击组件“Microsoft-Windows-Setup\DiskConfiguration\Disk\ModifyPartitions\ModifyPartition”，然后将该设置添加到应答文件的“windowsPE”阶段。在右方的属性设置窗口设置参数“Active=true”，意思是激活磁盘分区；“Extend=false”，意思不使用硬盘剩余空间作为扩展分区；“Format=NTFS”，意思是分区格式为NTFS；“Label=OS_Install”，硬盘分区卷标为OS_Install；“Letter=C”，硬盘分区号为C；“Order=1”，指定修改第一个分区；“PartitionID=1”，指定此分区为计算机中第一个系统主分区。经过这样的设置就能够在操作系统安装时，自动完成硬盘分区而无需用户干预。注意这是目前vLite的自动应答功能所无法做到的。

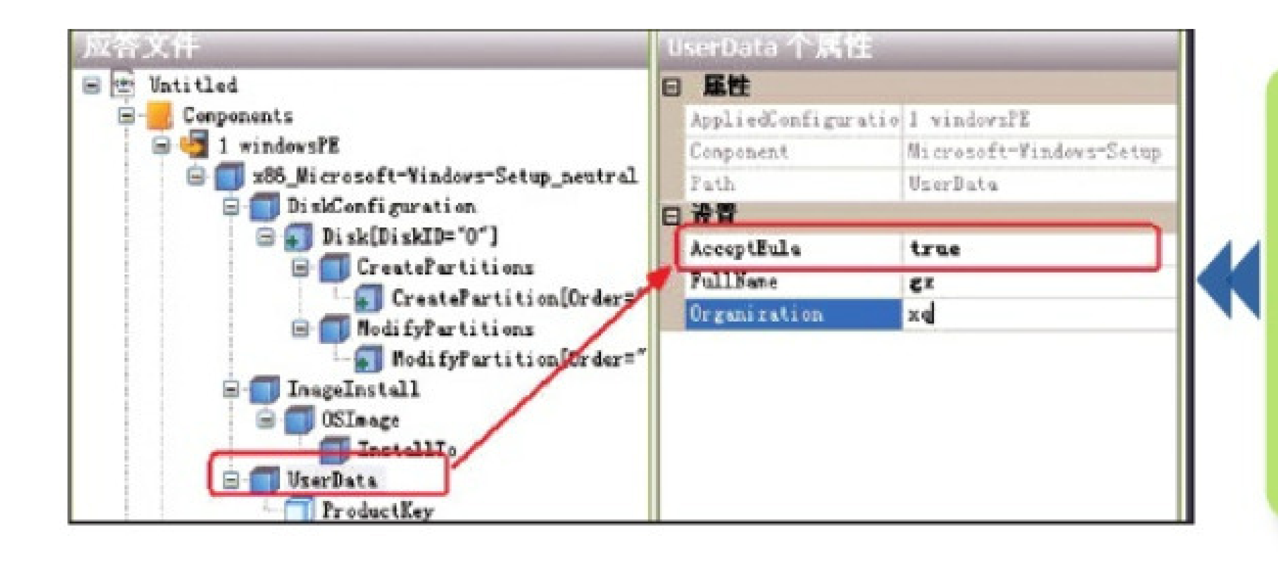




10. 右键点击组件“Microsoft-Windows-Setup\ImageInstall\OSImage\InstallTo”，然后将该设置添加到应答文件的“windowsPE”阶段。在右方的属性设置窗口设置参数“DiskID=0”，系统安装到计算机的第一块硬盘；“PartitionID=1”，系统安装到第一个系统主分区。

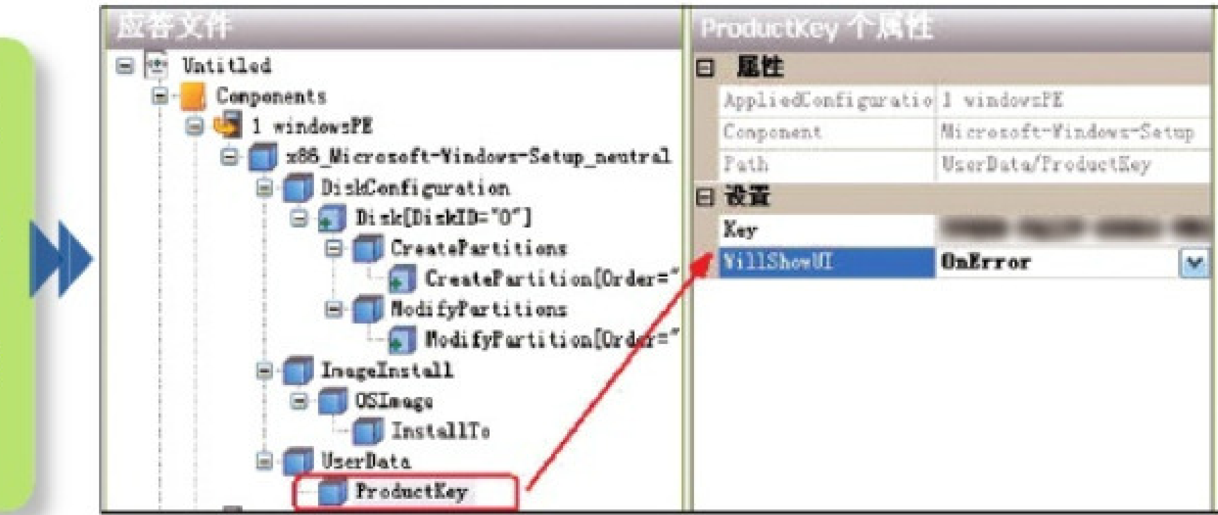
11. 继续选择应答文件窗格中添加的上面组件的节点“Microsoft-Windows-Setup\ImageInstall\OSImage\”，在属性窗口设置参数“WillShowUI=OnError”，意思是设定如果出现安装分区错误那么显示安装界面。



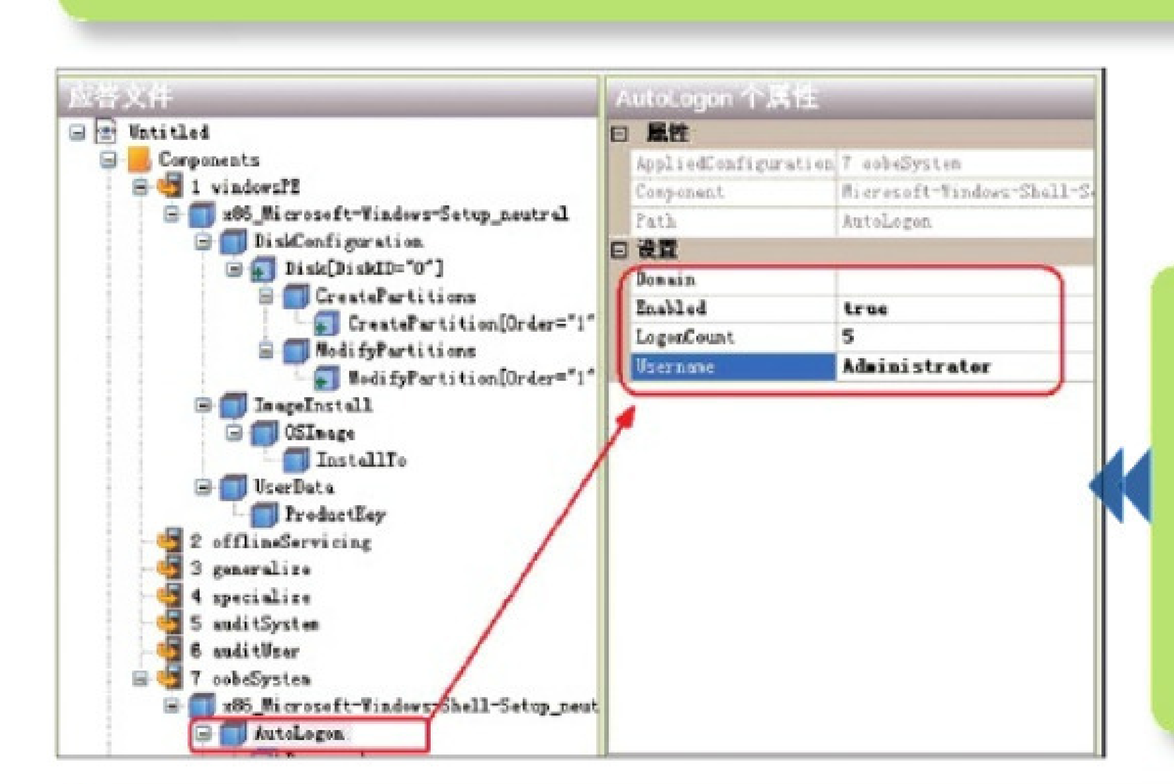


12. 右键点击组件“Microsoft-Windows-Setup\UserData”，然后将该设置添加到应答文件的“WindowsPE”阶段。在属性窗口设置参数“AcceptEula=true”，意思是接受Windows软件授权协议；其余“FullName”和“Organization”用户输入自己的用户名和公司名，当然空置也是可以的。

13. 继续选择应答文件窗格中添加的上面组件的节点“Microsoft-Windows-Setup\UserData\ProductKey”，在属性窗口设置参数“Key=xxxxx-xxxxx-xxxxx-xxxxx-xxxxx”，意思是输入Windows Vista的产品授权码；“WillShowUI=OnError”，意思是设定如果出现产品授权输入错误那么显示安装界面。

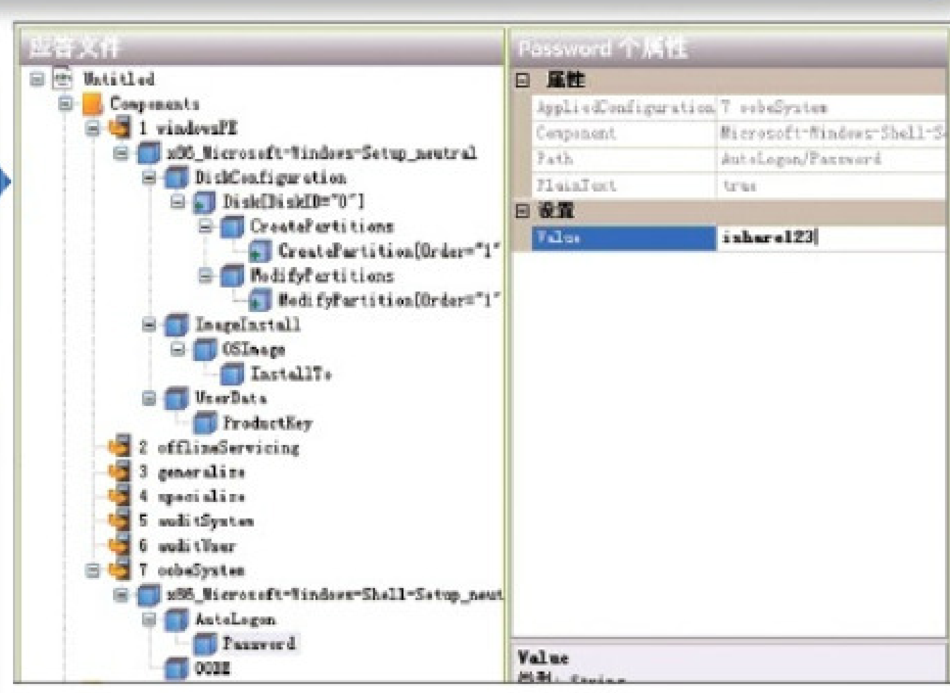


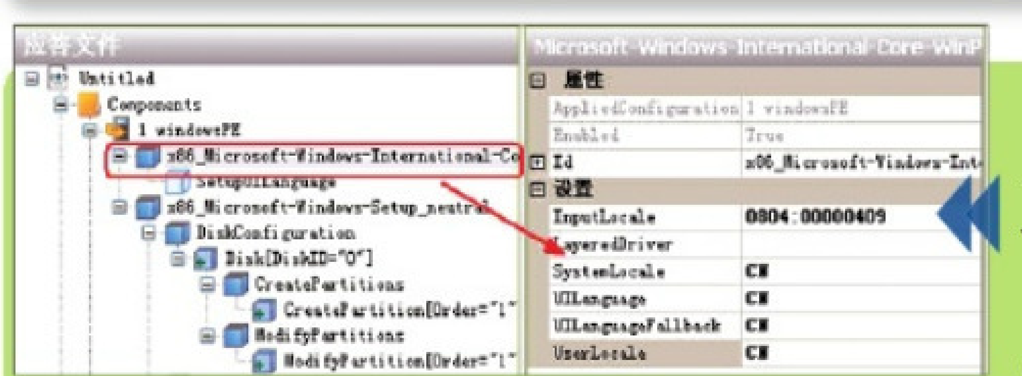
14. 右键点击组件“Microsoft-Windows-Shell-Setup\OOBE”，然后将该设置添加到应答文件的“oobeSystem”阶段。在属性窗口设置参数“HideEULAPage=true”，隐藏Windows欢迎的授权页面；“ProtectYourPC=3”，隐藏Windows欢迎的“Help protect your computer automatically”页面；“SkipUserOOBE=true”，跳过欢迎中心程序。



15. 右键点击组件“Microsoft-Windows-Shell-Setup\AutoLogon”，然后将该设置添加到应答文件的“oobeSystem”阶段。在属性窗口设置参数“Enabled=true”，预先Windows自动登录；“LogonCount=5”，使用此账户自动登录的限制次数为5；“Username=Administrator”，使用Administrator超级管理员账户登录。

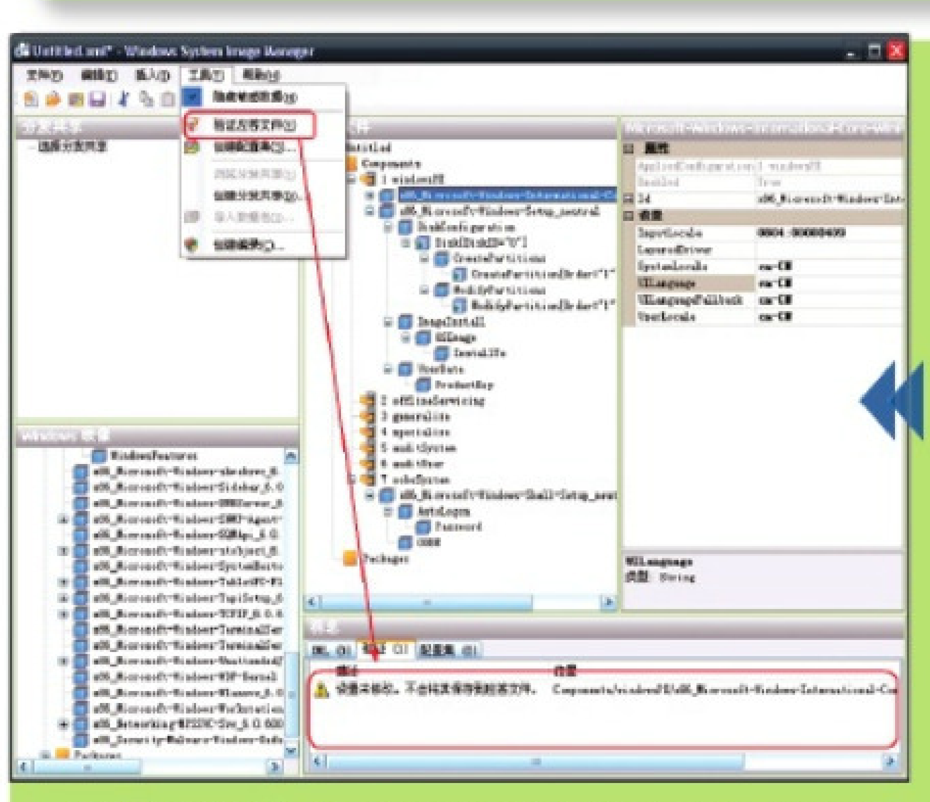
16. 继续选择应答文件窗格中添加的上面组件的节点“Microsoft-Windows-Shell-Setup\AutoLogon\Password”，在属性窗口设置参数“Value”的值，也就是指定自动登录的账户密码。





17. 右键点击组件“Microsoft-Windows-International-Core-WinPE”，然后将该设置添加到应答文件的“windowsPE”阶段。在属性窗口设置参数“InputLocale= 0804:00000409”，前面0804指定输入语言为中文，后面00000409指定输入键盘为英文美式布局；“SystemLocale=cn-CN”“UILanguage=cn-CN”“UserLocale=cn-CN”，这一系列参数都是将系统地区和界面语言设定为中文。





18. 设定完应答文件后在Windows SIM中依次单击菜单“工具”，选择“验证应答文件”。此时映像管理器会将应答文件中的设置值与Windows映像中的可用设置进行比较，如果出现验证失败则会在下方的消息窗格上显示错误消息。只要双击消息窗格中显示的错误消息，就可导航到错误的设置。例如此次错误是由于组件“Microsoft-Windows-International-Core-WinPE”的节点“SetupUILanguage”没有设置。

19. 在“文件”菜单上单击“保存应答文件”，将应答文件保存为Autounattend.xml。注意Autounattend.xml文件实际验证前，用户应该将其存放在软盘或闪盘的根目录，以方便刻录真实的光碟前进行无人安装验证。

制作完自动应答文件后用户应该先进行实际安装验证，将包含应答文件Autounattend.xml的可移动介质以及Windows Vista安装光盘分别插入计算机中，这里假定计算机的硬盘驱动器内容完全为空。重启计算机后Windows Vista安装程序将自动开始引导运行，默认情况下安装程序将在所有可移动介质上搜索名为Autounattend.xml的应答文件，用户可以在安装自动完成之后验证是否所有自定义设置都已正确应用。以上也仅只是最基本的无人应答文件示例，实际上用户能够调整的组件属性远远比这多，例如说添加独有OEM厂商信息等。对于验证正确的无人应答文件，用户可简单选择使用UltraISO等映像工具直接将其集成到原来的安装光盘根目录。



扭转乾坤——系统恢复类软件对比试用

■陕西 之

对比对象：

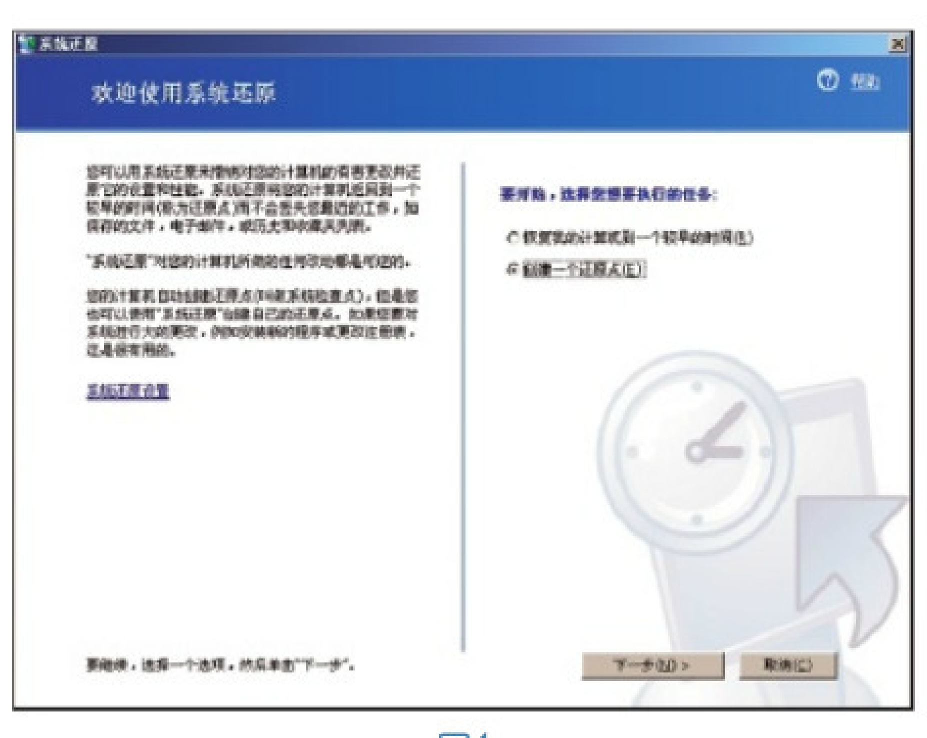
1.WinXP系统还原
2.Norton Ghost
3.一键还原精灵
4.Deep Freeze（冰点）
5.雨过天晴电脑保护系统

我们使用电脑时，经常遇到病毒、木马或系统崩溃等情况。在出现问题后，可通过各种方法查找故障，运用种种方法恢复正常，但花费的时间和精力将是巨大的，有时还不一定奏效。这时如果能有一款符合我们心意的系统恢复软件，那么会大大减轻系统安装过程的麻烦。

一、WinXP系统还原

1.创建还原点

依次单击“开始”→“所有程序”→“附件”→“系统工具”→“系统还原”，运行“系统还原”命令，打开“系统还原向导”选择“创建一个还原点”（**图1**），然后点击“下一步”按钮，填入还原点名，即可完成还原点创建，对还原点进行命名可以方便以后的查找和识别工作。单击“创建”按钮即完成了还原点的创建。


图1

2.还原系统

当系统出现问题时我们就可应用“系统还原”功能。“开始”→“所有程序”→“附件”→“系统工具”→“系统还原”，选择“恢复我的计算机到一个较早的时间”，然后单击“下一步”按钮选择还原点，在左边的日历中选择一个还原点创建的日期后，右边就会出现这一天中创建的还原点（**图2**），选中还原点，单击“下一步”开始进行系统还原，这个过程中系统会重启。


图2

3.点评

Windows的“系统还原”功能为电脑初级用户提供了一个最简单、便捷的维护方法，让用户能把出现问题的系统快速恢复过来。

WinXP系统还原简介

Microsoft操作系统通常都会包含一些实用程序，用于帮助用户在系统不稳定或系统崩溃的情况下进行恢复。WinXP系统在系统恢复方面为我们准备了“系统还原”功能，通过对还原点的设置，记录我们对系统所做的更改，当系统出现故障时，使用系统还原功能就能将系统恢复到更改之前的状态。

简单的设置与恢复过程让对电脑不熟悉的用户也能轻易驾驭系统故障。但操作的简单便捷并不能掩盖功能上的不完善——“系统还原”功能只能只涵盖Windows系统，对硬盘里其他内容则无能为力，对于病毒等原因造成的系统瘫痪也不能很好地还原，且会占用较大的硬盘空间，通过还原点的恢复速度相对较慢，这都影响了其实用价值。

小技巧：

如果无法以正常模式进入WinXP来进行系统还原，那就通过安全模式进入操作系统来进行还原，还原方式与以正常模式中使用的方法一样。如果系统已经崩溃到连安全模式也无法进入，但能进入“带命令行提示的安全模式”，那就可在命令行提示符后面输入“C:\Windows\system32\restore\rstrui”并回车（实际输入时不带引号），这样也可打开系统还原操作界面来进行系统还原。

二、Norton Ghost

1.创建还原点备份系统

启动Ghost，点击菜单栏上的“选项”按钮，在“设置”目录下选择用于放置还原点的本地文件夹（**图3**）。选择完毕后在“备份”选项内选择“立即备份”，这时弹出“立即备份”窗口，选择“定义新备份”（**图4**），弹出“定义备份向导”，点击下一步之后，选择需要备份的磁盘驱动器，一般都需要对系统盘进行备份，这里选择C盘进行备份（**图5**）。点击下一步之后，需要选择恢复点类型。有两种不同类型的恢复点：恢复点集、独立恢复点，不管是哪一种，所谓恢复点就是我们所说的备份文件而已。如果需要定期执行同样的备份任务，建议选择前者，因为这种备份方式在建立初始恢复点后，以后备份时只进行差异备份，实际上是针对同一目标进行增量备份，不仅占用的磁盘空间少，而且备份时间也短；后者则可建立完整的、独立的恢复点，但无疑将需要较多的磁盘空间。这里选择创建“独立恢复点”（**图6**）。



图3





图4

图5

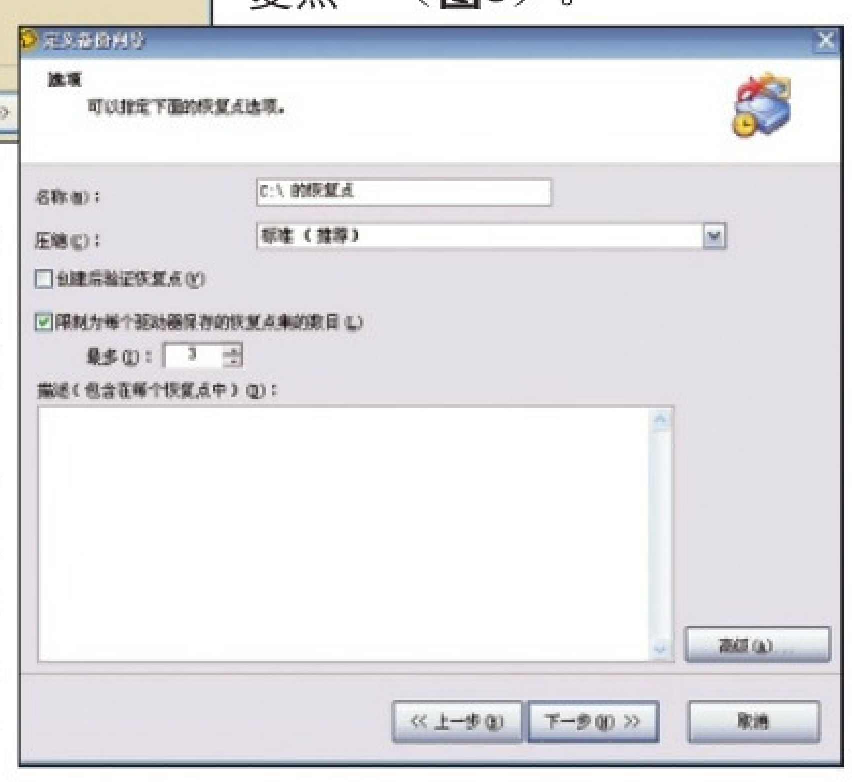


图6

点击下一步，这里选择恢复点所需要保持的磁盘地址，在前面的选项里已设置过恢复点的磁盘保存位置，这里不需要更改。点击下一步，这里对恢复点进行设置（**图7**），选择默认设置不用更改。点击下一步，在如何创建新恢复点处选择“手动”，点击下一步之后就是



图7

最后一步了，向导显示了前面所做的设置，注意：一定要勾选“立即创建恢复点”，然后点“完成”按钮，系统就开始对C盘进行备份了。

2.还原系统

打开Ghost，点击左边菜单栏中的“恢复”按钮，选择“恢复计算机”，弹出“恢复计算机”对话框，选中创建好的恢复点，然后点击最下面的“恢复计算机 ”开始进行恢复。几分钟以后，计算机就恢复到备份以前的状态了。

3.恢复特定文件

在有些情况下并不需要对整个硬盘或整个磁盘进行恢复，假如只是某些文件需要恢复，此时就可选择“恢复我的文件”这一任务了（**图8**）。这个任务可恢复已丢失、损坏、更改或删除的特定文件或文件夹，这也是Ghost 10的一个特色功能。不过前提是恢复的文件事先做过备份创建过还原点。

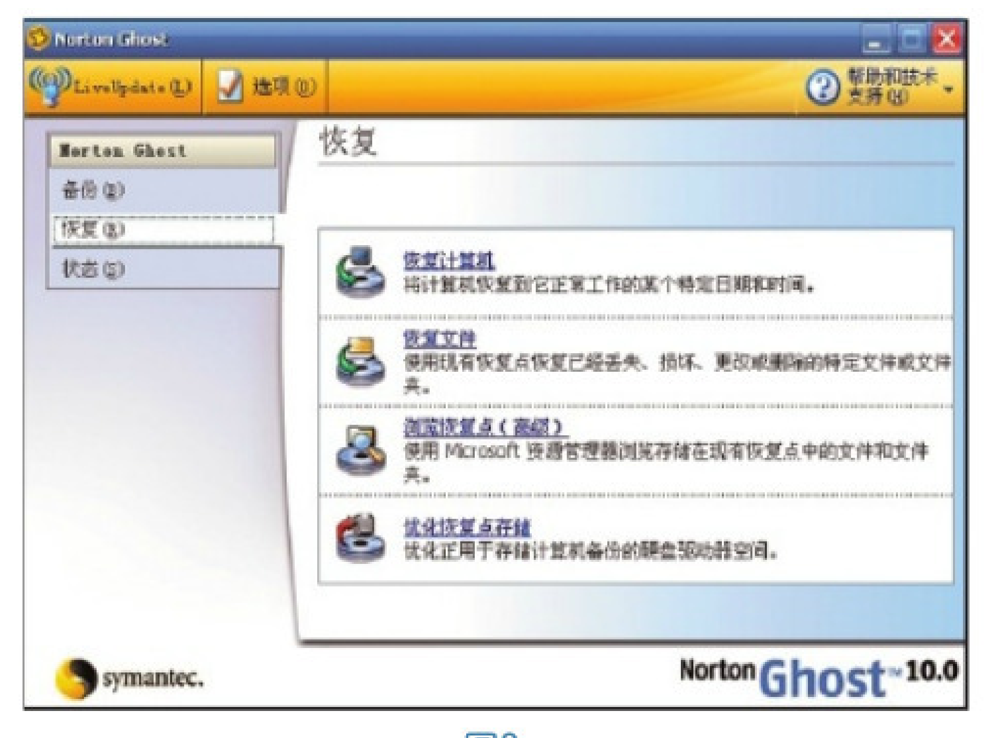


图8

4.点评

Ghost 10已完全脱离了只能在DOS下操作的时代，全面向Windows平台转型。在用户界面上也设计得简单明了，而且有了中文版本的支持，使一般初级用户就能轻松搞定对系统的安全防护，并且在系统的备份和还原速度上都有非常大的提高。另外Ghost 10版本中的“定义自定义调度”功能让系统备份做到了有计划时间的备份，并可设置触发这个计划的事件，例如安装应用程序、用户登录、用户注销、写入硬盘的数据超过某一限制值等触发方式，非常灵活。

三、一键还原精灵

一键还原精灵是以Ghost为基础开发的，在备份恢复系统时只需在开机时按F11（安装前可以在“设置”里面更改为F9）即可，软件安装是傻瓜式的，很简单。

1.软件的安装

首先在Windows环境下进行安装，建议在安装前先保存关闭其他程序，因为当执行完安装程序后系统就会直接重启。然后会自动在DOS下启动“一键还原精灵”（**图9**）。



图9

点击安装，就会弹出选择安装版本窗口，软件分为动态分区与固定分区两个版本（**图10**）。

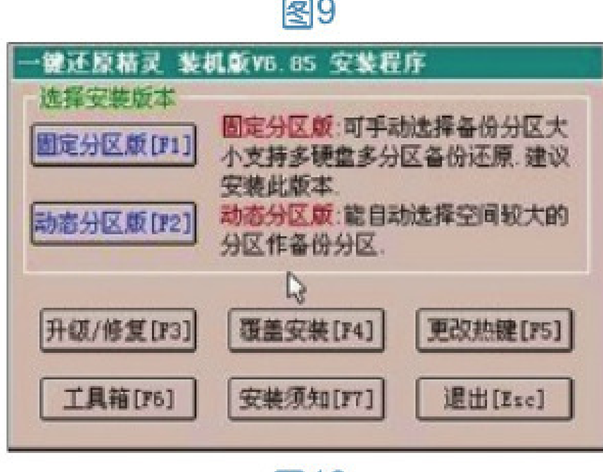


图10

两者区别就是动态分区版可在备份分区空间不足时自动增加空间，而固定分区版日后不能改变分区空间，所以在这里建议选择安装动态分区版（需要注意的一点是：无论是动态还是静态分区，日后备份系统时所使用的空间均从硬盘的最后一个分区划分，所以建议给最后一个分区多留点空间备用），按下按钮后电脑就会自动安装，一切正常的话一会儿会弹出安装成功的对话框。

2.系统的备份与还原

安装完毕后，电脑重新启动。再进入系统时前屏幕顶部就会出现“Press [F11] to Start recovery system”的提示，这时按下F11键就可使用“一键还原精灵”了。因是第一次使用，所以系统会提示对C盘进行备份，这时按下F8或点击“备份系统”按钮，电脑就会自动启动Ghost对C盘进行备份，这些操作都是全自动的。

备份完成后，电脑自动重新启动，这样系统备份就完成了。以后想还原的话，只要在开机时按下F11键，调出“一键还原精灵”主界面，点击其上的“还原系统”选项或按F5（**图11**），电脑就会再次自动启动Ghost对系统盘进行还原操作。



图11

3.点评

“一键还原精灵”的安装与使用相当简单与便捷，而在易用性上完全可与品牌机的一键还原相媲美，同时也是绿色免费软件。“一键还原精灵”继承了Ghost恢复系统的迅捷与干净，并在易用性上做到了更上一层楼，让许多没有DOS基础的朋友在恢复系统时也能轻松驾驭，而且对于镜像文件的保护措施也值得赞扬。

四、Deep Freeze（冰点）

1.系统保护与还原

Deep Freeze的系统保护功能是在系统安装时就确定的。运行安装程序，在界面中选择用户需要保护的硬盘分区，然后点击“Install”（**图12**），阅读服务条款，选择“I accept”，继续下一步，出现安装信息，点击“Finish”完成安装。

图12

系统重新启动后会弹出对话框，要求设置密码，按“OK”设置密码（**图13**）（注意，弹出对话框停留时间不长）。安装完成后在系统任务栏会出现一只可爱的北极熊，至此用户通过Deep Freeze对系统的保护设置完成。每次系统重新启动时Deep Freeze都会自己还原我们设置保护的硬盘分区。

图13

2.添加受保护文件

按Ctrl+Alt+Shift+F6呼出Deep Freeze，输入密码（**图14**），进入后，在默认选项Boot Control中选择“Boot Thawed”（**图15**），确定。电脑重新启动。重启后此时电脑右下角会出现红色闪烁的图标，此时Deep Freeze并未保护你的系统。然后添加你所需要的文件到系统。添加完毕后按Ctrl+Alt+Shift+F6再次呼出Deep Freeze，输入密码，选第一项“Boot Frozen”。重启，此后Deep Freeze继续开始保护系统。

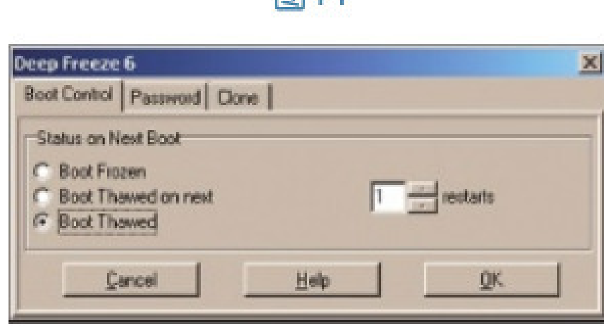


图14

图15

3.点评

Deep Freeze对系统采用的是一种主动保护的策略，与“Ghost”和“一键还原精灵”的被动备份还原系统不同，Deep Freeze在对硬盘分区设置好保护选择后，在以后每次Windows启动后都自动还原为设置之初的状态，全面有效地做到了对系统分区乃至其他应用分区的保护。但不足之处也很明显，由于完全的保护策略导致电脑在安装存储新程序新文件方面会有很多麻烦，所以Deep Freeze更适合网吧及学校机房等单位的使用。

五、雨过天晴电脑保护系统

1.创建进度

雨过天晴电脑保护系统不是采用备份还原，而是以其创建的进度为基础的。创建进度简单快速，创建1个进度只需1到5秒就可完成，可随时记录和保存系统状态。而且可创建多达1000个进度，记录1000个系统状态。刚开始使用雨过天晴电脑保护系统的朋友可能没有创建进度的习惯，在安装后会自动创建一个进度作为起始点，这有利于一般用户在系统出现问题时恢复系统。

创建进程的方法很多，在启动时可以按下键盘上的“Home”键进入系统底层操作操作窗口，选择“创建进度”命令，并在随后出现的窗口中输入进度名和描述，然后点击“下一步”，根据提示即可完成进度的添加。

其次我们也可在进入系统后创建进度，双击任务栏上的程序图标，在打开的窗口中单击“创建进度”按钮（**图16**），同样在出现的窗口中输入进度名称与描述，然后单击“创建进度”按钮，只需花上几秒钟即可为硬盘添加一个进度，而且几乎不占用硬盘空间，还可选择是否“锁定进度”。



图16

2.系统恢复

当我们的系统出现问题时，我们就可从创建的进度来恢复。与创建进度类似，程序同样提供了两种恢复方法。如果系统尚能启动，那么可直接进入系统，然后单击主界面上的“闪电恢复”按钮，在弹出的窗口中即可显示我们创建的所有进度，包括一个起始进度，这时我们只需选择该要恢复到的进度，然后单击“闪电恢复”按钮（**图17**），这样即会自动重启计算机，启动成功后我们即可获得一个完好的系统了。



图17

如果系统崩溃无法启动，可在启动过程中按Home键，在出现的窗口中选择“恢复系统”，并在随后打开的窗口中选择要恢复的进度即可。

3.文件恢复

雨过天晴电脑电脑保护系统还提供了恢复文件功能，可随意恢复任何进度下的具体文件或文件夹，不过只能在进入系统之后才能进行恢复文件的相关操作，在电脑启动时的软件界面上没有提供这一功能。

打开“高级设置”，点击“恢复文件”，即可看到恢复文件的两种方法（**图18**）

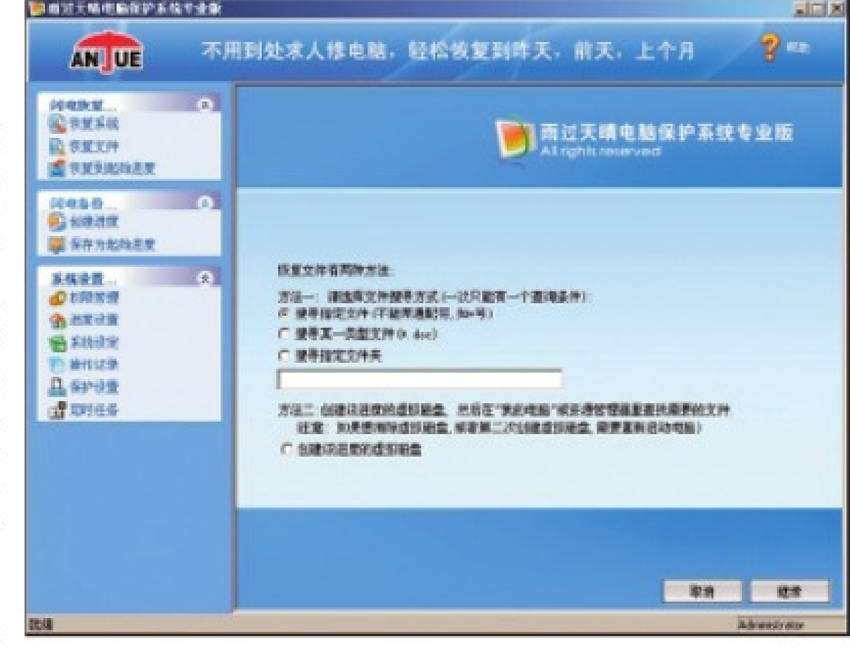


图18

4.搜寻文件然后进行恢复

雨过天晴电脑保护系统提供了3种搜索方式：搜寻具体文件、某一类型文件或指定文件夹。若用户知道所需文件的名称和后缀名，那就可直接在搜索框中填入该文件的名称和后缀名，然后选择系统进度进行搜索。若用户不知道所需文件的具体名称，但知道后缀名，可按文件类型进行搜索。在搜索过程中，系统中就会出现一个可移动磁盘。在搜索结果中，选择所需文件，在右键菜单中，点击“打开”选项，开启并运行该文件（**图19**）；

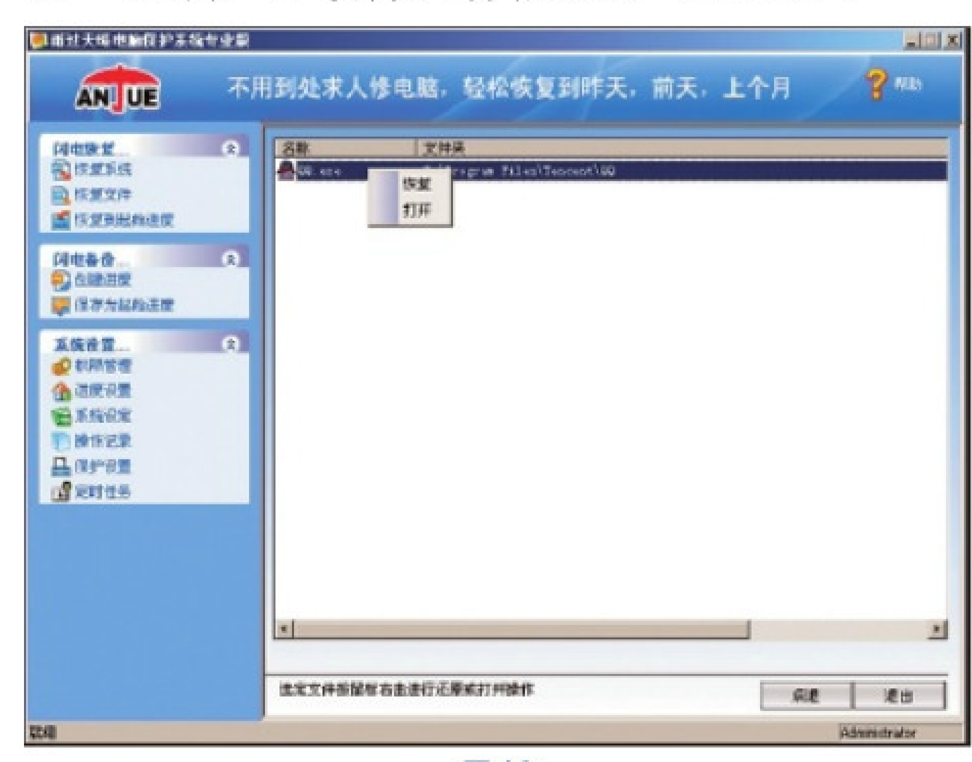


图19

也可在右键菜单中点击“恢复”选项来恢复该文件，可覆盖原位置下的当前文件，或选择新路径进行保存（**图20**）。当然，用户知道所需文件所在文件夹时，也可直接搜索指定文件夹，操作过程与上述两种方式类似，不过只有“恢复”选项。

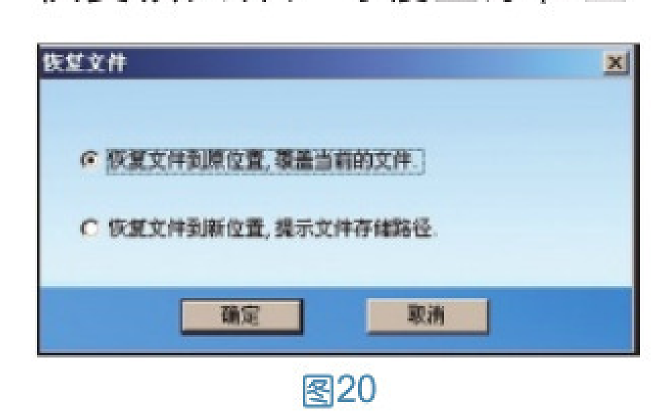


图20

5.创建虚拟磁盘

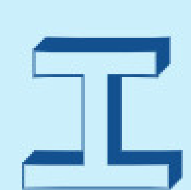
可选择创建任何已有进度下的虚拟磁盘，然后在资源管理器里查找需要的文件。在我的电脑中显示为可移动磁盘，点击即可查看需要的文件（**图21**）。



图21

6.点评：

雨过天晴电脑保护系统不但有效保护了系统的安全性，而且提供专业的文件恢复等功能，这都是WinXP系统还原功能及其他还原软件所无法比拟的。而且雨过天晴电脑保护系统在进度的创建和恢复上非常快捷，使我们可迅速清除电脑中存在的故障，将瘫痪的系统恢复到正常的工作状态，并且在系统的备份上并不需要我们提供额外的磁盘空间。



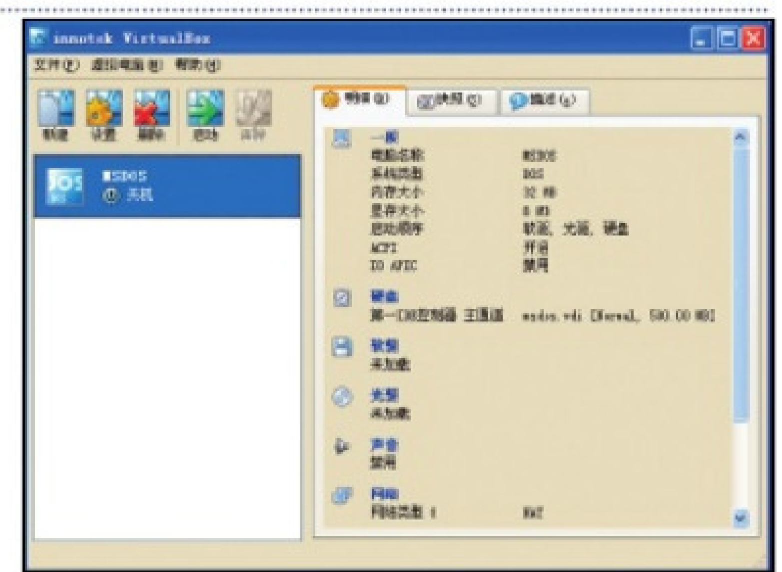

工具快报

最近花了点银子把自己的设备部分进行了“无线化”，从鼠标、键盘到路由、网卡，皆以无线方式操作了，沾沾自喜中……不想到网上一看，微软又新推了一款只有触摸屏而无任何键鼠设备的机器，最让人感到神奇的是手机往上一放系统就可自动弹出相关操作按钮。看来发明了工具，又想办法摆脱工具的束缚，这始终是人类不断进步的一个过程。软件或许也是一样，你用上了，又能摆脱它的束缚吗？

■江苏 淮扬客

VirtualBox 1.4

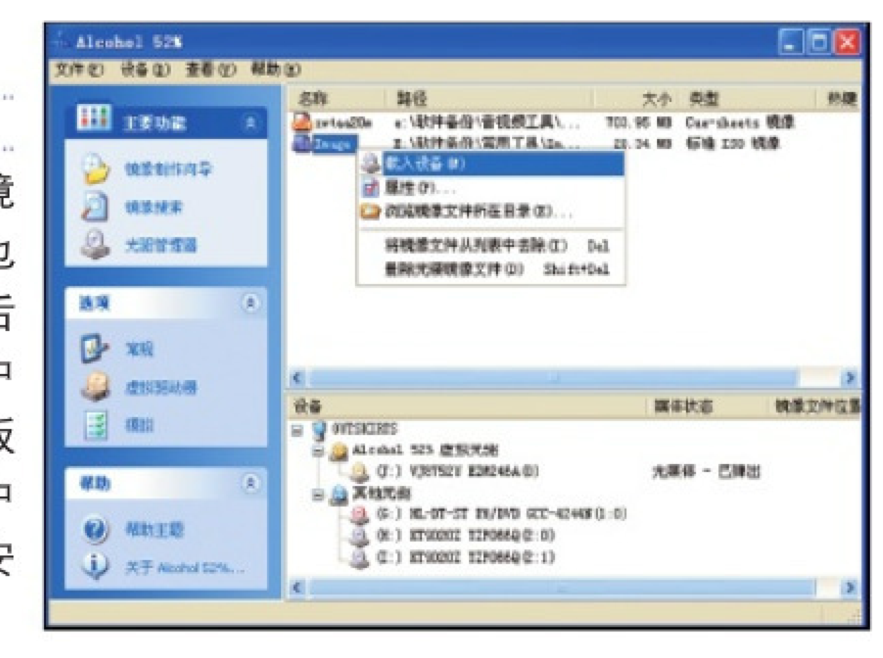
□大小：14.9MB　□授权：免费　□语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/58684.htm



虚拟机技术已经广为人知，利用虚拟机可在一个真实的系统上虚拟出另一个系统，普通用户可藉此体验不同的操作系统功能，而企业用户更可在虚拟系统上进行种种真实的工作。以往提及虚拟机软件，所能想到的只有Virtual PC和VMWare，现在终于有第3个选择了，这就是Innotek公司出品的VirtualBox。而且它还是个很不错的选择，首先VirtualBox目前已遵循GPL协议分发，是一款完全自由免费的软件；其次软件支持包括简体中文在内的多国语言，国内用户使用向导很容易就可建立起自己的虚拟机（可惜帮助文档尚未汉化，要研究的读者还是要耐心读些英文了）；最后最新版本支持的虚拟系统包括Windows NT 4.0/2000/XP/Server 2003/Vista、DOS/Windows 3.X、Linux 2.4/2.6和OpenBSD，已涵盖绝大部分常见操作系统。**末尾提醒两点：**该软件必须工作在管理员账号之下，此外默认不支持网络，请参考帮助文档解决问题。

Alcohol 52% Free 1.9.6

□大小：2.77MB　□授权：免费　□语言：简体中文
□下载：http://dl.pconline.com.cn/html_2/1/121/id=7229&pn=0.html



Alcohol 120%与Daemon Tools都是大家喜欢的虚拟光驱软件，前者具有镜像管理和刻录功能，并可在虚拟光驱上直接右击选择镜像。后者精简小巧，也深得用户喜爱。这里要介绍的“52%”和“120%”是一家人，只是52%相对后者少了刻录功能，不过其启动速度也大幅加快了，从某种程度上更方便了用户的使用，那些只使用D-Tools的用户会不会有些新的想法呢？该免费（Free）版有两个限制：只能虚拟6个光驱并且不支持Win98/Me，相信这不会给主流用户造成问题。最后注意下载时请选择“Free”字样的链接，另安装时会有提示安装工具条“Alcohol Toolbar”（安装后可随时卸载），如不喜欢可取消选择。

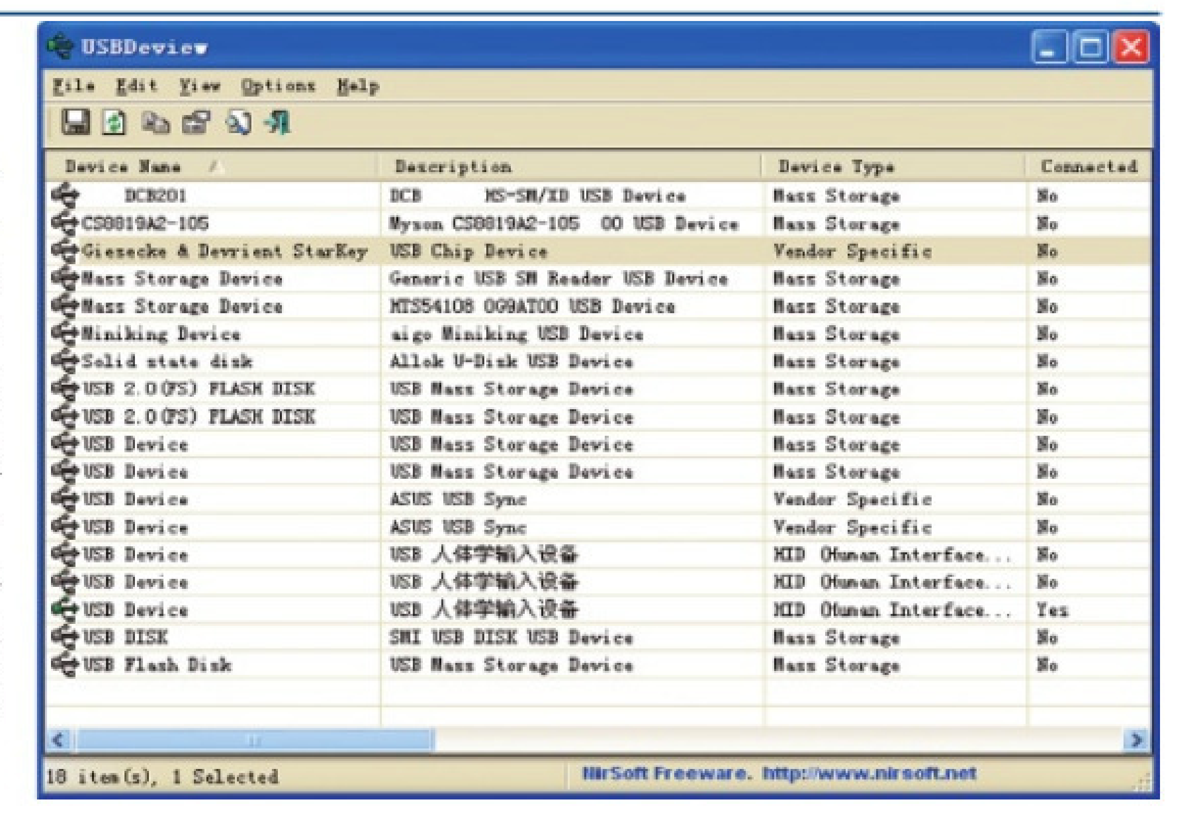
Everest 4.00

□大小：7.91MB（Ultimate版）　□授权：共享　□语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/29588.htm

知名的硬件信息检测软件Everest近日推出了全新的4.00版。除支持最新的硬件技术（如AMD Quad FX平台、Intel 945GC主板芯片、ATI RADEON X1300 XT、NVIDIA GeForce 8800GTS/GTX等）之外，还可在Vista系统中以边栏方式（Gadget）显示当前的硬件实时监测信息（如温度、电压、CPU风扇转速等），并加入了对IPMI、ACPI BIOS信息等的支持，此外使用者还可用新版本检测到更多的OpenGL信息……最后解释一下Everest 4两个版本的区别，企业版（Corporate Edition）特别提供了联网、数据库、远程控制、预警等功能，而终极版（Ultimate Edition）则特别提供了超频信息、内存/CPU/硬盘测试等功能，更适于个人用户。

USBDeview 1.05

□大小：45kB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/54953.htm

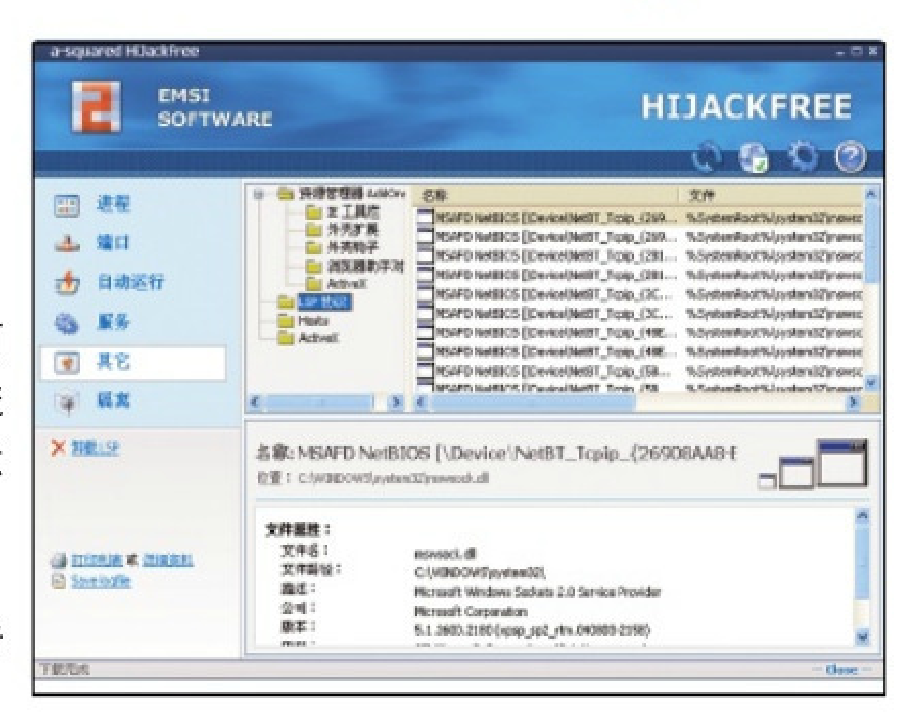


这款软件似乎并无什么实用价值：它能列出系统自新装开始，所有连接过的USB设备的详细信息（同一设备插在不同口的信息也分别记录）。不过拿来看一下却能引发不少的回忆：某某日某好友来笔者家，拿USB硬盘搜刮走了本人搜集多年的所有MP3；某某日女友居然也要拿USB手柄和我一同对战街机模拟器，方便起见不得不把原来插在原处的USB读卡器另移一个口……因此在这里推荐给大家，注意USB符号绿色的表示目前正连接的设备，双击某项可打开属性窗口更直观地查看设备信息。

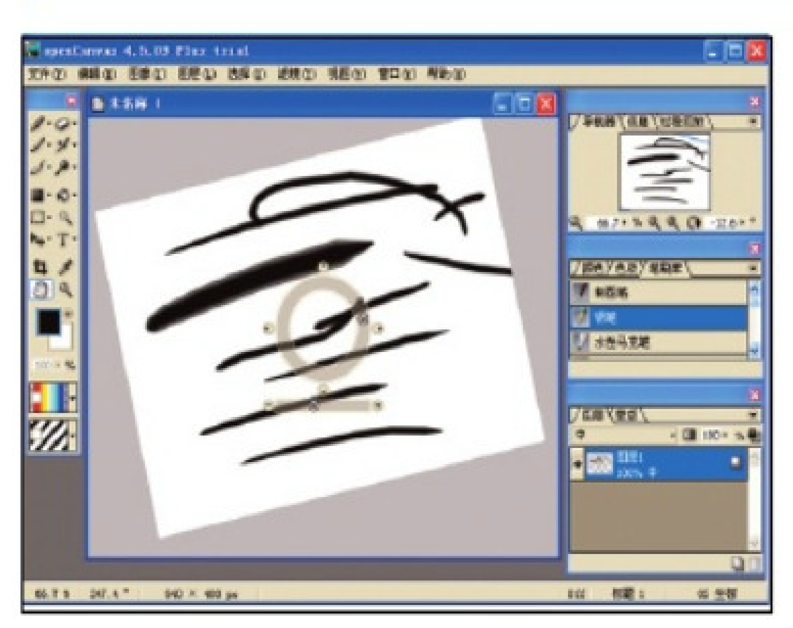
a-squared HiJackFree 2.1

□大小：1.11MB　□授权：免费　□语言：简体中文

□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_contents/1159632000/30736.shtml



一款出色的“反劫持”软件。它可检查的项目涉及系统的各方各面，并且相比于同类软件有自己的特色。例如“进程”页面不仅可查看当前运行进程所载入的所有文件，还能通过连接网络数据库对进程的安全性进行评价（点击右上第一个图标，具体评价信息请联网查看帮助），对恶意进程不仅可杀死它并可选择“杀死参考（翻译有误，应译为‘引用’）”清除系统中所有引用此进程的信息。以上仅举一例，实际软件的“端口”“自动运行”“服务”“其它”等模块亦有特殊的设计，值得一试。最后提醒初次使用者，请点击右上第3个图标并在“Choose your language”处选择“Chinese Simplified (GB)”完成界面中文化。



openCanvas 4.5 Plus

□大小：4.27MB　□授权：共享　□语言：简体中文

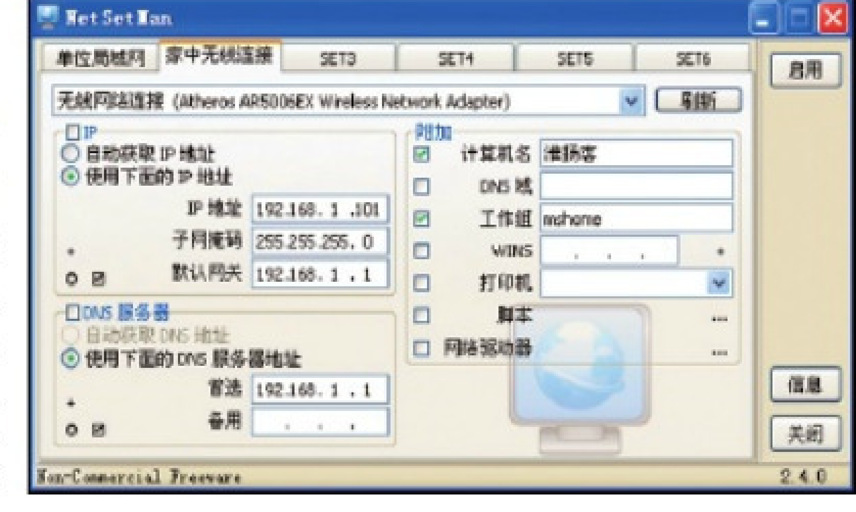
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/8948.htm

一款日产的绘图软件，特别为CG（Computer Graphic，计算机图形）绘图而设计。无论是菜单设计还是浮动窗口与Photoshop都很相似，使用者应能快速上手，不过作为一款不足5MB的软件，它的启动速度可比PS快多了。软件能模拟各种真实的绘图工具，在压感、运笔速度的模拟方面都有很不错的表现。此外在作图时，可以任意变化视角，以方便漫画制图。该软件还有一个很强大的功能，就是可将绘图过程录制下来以便日后回放。如果你使用手写板代替鼠标，软件会有更优秀的表现。实际上这款软件目前已成为许多漫画制作者的必备工具之一。

NetSetMan 2.4

□大小：1.08MB　□授权：免费　□语言：简体中文

□下载：http://www.newhua.com/soft/44193.htm



该款软件适合于笔记本用户或其它需要经常改变IP设置的台式机用户。这个免费版有6组IP值可设置（另有收费的Pro版可设置无限组值），足以满足绝大部分用户的需要了。该软件可自行检测机器上可用的网卡，初次设置时可点击界面上的小对勾自动获取当前网络设置，很是方便。与同类软件不同的是，该软件不仅可设置IP/DNS值，还可同时设置计算机名、工作组，在带域的网络环境中还可以设置域名（这些特殊设置更改后有可能需重启机器后方能生效）；此外，你还可以编辑一个脚本，使计算机一进入到某个网络设置中就开始运行，这真是个有创意的想法。

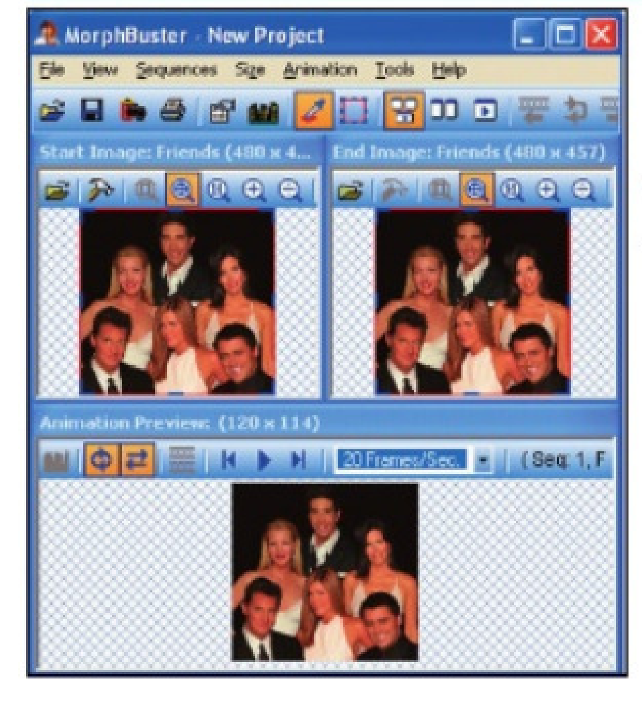
HelpNDoc 1.10

□大小：1.88MB　□授权：免费　□语言：英文

□下载：http://www.softsea.net/soft/139605.htm



制作过HTML帮助文档的人都会知道其中的麻烦，结构、链接等制作都很需要耐心与细心。如果你恰巧现在正有这样的事情要办，这里向你推荐一款制作直观而简洁的软件。这是一款所见即所得的制作软件，不用自己去组织结构，只要在它的树状目录下添加、删除、上/下移就可以；不用自己编辑好文件，它有自己内置的文字编辑器，可方便地插入图片、表格、链接等元素；也不用自己制作图标，它早已准备好了常见的图标，只要选择一下就能应用在自己的文档结点上……唯一的遗憾是，它对中文的支持稍有瑕疵，后向删除时必须按两下删除键才可删除一个汉字。最后注意编译CHM文件时需要有微软的“HTML Help Workshop”，如果没有安装请在编译时点击出错提示上的链接下载。



MorphBuster 8.2

□大小：16.1MB　□授权：共享　□语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/32549.htm

从一张脸平滑地变形至另一张脸，相信这种技术大家都不陌生吧。这里推荐的这款软件不仅具有变脸（Morphing）功能，还增加了扭曲（Warping）和平移（Panning）的动画变形功能，并可将这3种功能合在一起，加以字幕等说明，产生与众不同的动画效果。软件安装后即带有3个实例以供学习，请点击菜单“File→Open Sample Project”打下查看。软件可导出的格式包括EXE、Flash、AVI、GIF、屏保等多种动画格式，也支持将动画存为图片序列或只保存其中的一帧。P

中国共享软件

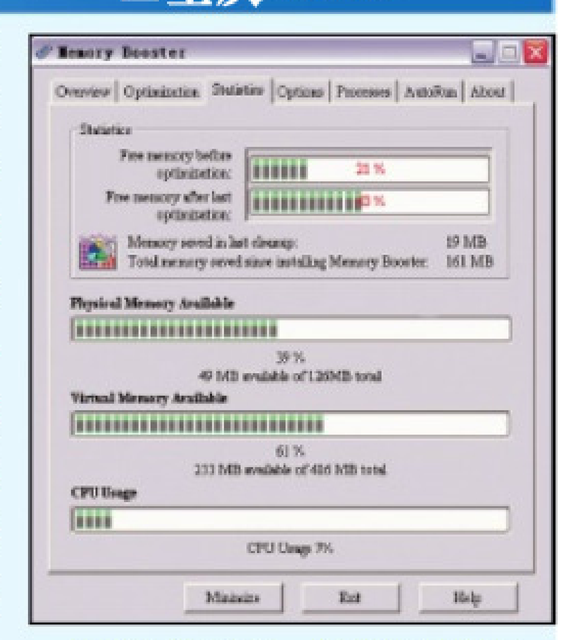
■重庆 CoCo

内存再大也需优化——Top Memory Booster

□版本：2.63 □大小：812kB □授权：共享软件 □作者：罗义
□平台：WinNT/2000/XP □注册费用：38元 □未注册限制：10天试用期
□主页：http://www.loycn.com/cn/index.htm
□下载注册：http://www.sharebank.com.cn/soft/SoftView_11128.htm

说明：一款可针对所有Windows操作系统内存进行优化的小工具。软件会在系统后台监视电脑内存的活动状态和使用情况，当发现内存空间不够或是系统资源变得很少时，它就会自动进行内存的优化行动，将内存中的碎片进行连接和整理，释放那些已经不需要的内存空间，加快系统的运行速度和内存的使用效率，让我们的电脑能运行得更久更稳定一些，而不是频繁采用重启机器的方式来恢复系统运行速度。

点评：内存再大都不够用，相信这是电脑发烧友们的共同感慨。不管是1GB还是2GB，大量占用内存的Vista、大型的3D游戏，甚至连Photoshop等常用软件也需要大量的内存来支撑其运行速度。当电脑内存严重不足的时候，系统就会常常使用临时硬盘空间来和内存进行交换读取，这个时候就能明显感到系统速度的减缓。软件Booster就像是一个严格的监督员，随时将那些零散和闲置的内存空间揪出来，让他们排排队整理好，让系统运行变得更加顺畅。

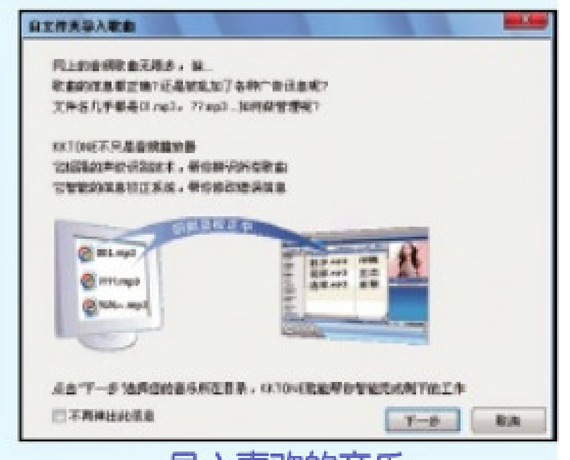

随时整理内存，提高系统速度

口袋里的超级助理——UTA

□版本：3.30 □大小：8.4MB □授权：共享软件 □作者：因特时代
□平台：WinNT/2000/XP □注册费用：68元
□未注册限制：30天试用期 □主页：http://www.utalive.com.cn
□下载注册：http://www.utalive.com.cn/club/product_01.htm

说明：一款可以用闪盘存储个人信息管理和存储的小工具，软件涵盖了普通PDA的记事、日程、通讯录等基本功能外，还可使用它将自己的电脑变成一台超级网络客户端，直接用它看电视、听音乐、看书读报，一切都可按照我们的网络使用习惯进行定制。软件可以直接使用和安装在闪盘上，不管我们如何更换工作环境或使用的电脑，只要UTA还保存在你口袋里的闪盘中，你的常用配置、使用习惯等都不会有丝毫变化。

点评：自己的电脑，经过了长时间的使用，系统各个方面的配置已逐步形成具有自己特色的固有习惯。常常是换了一台电脑后，很多东西会有使用不顺手的习惯。不是数据忘记转移就是软件找不到相应位置，或是操作方式和自己相左。UTA帮助我们在闪盘中集成这些常用习惯和配置，随时随地换电脑的话，只需插入闪盘，你的习惯和操作又回来了。在UTA中，还集成了Sidebar、Ppstream等小工具，随着软件的升级，集成的内容一定会越来越丰富。


导入喜欢的音乐

淘宝店铺巧管家——淘宝店铺买家分析

□版本：2.0 □大小：1.0MB □授权：共享软件 □作者：易人
□平台：WinNT/2000/XP □注册费用：38元
□未注册限制：下载店铺限制 □主页：http://www.jcqs.com
□下载注册：http://www.sharebank.com.cn/soft/SoftView_21140.htm

说明：一款针对在淘宝上开设了店铺的用户所开发的一款销售管理和分析工具，我们可直接在软件中查看和下载店铺的详细交易记录，并对产品的销售情况、用户的来源的信息进行分析，了解自己的销售弱势与优势，明白用户的消费习惯，在淘宝的“商战”中做到知己知彼。软件可获取买家信息、商品名称、成交价格、好评情况、销售时间和具体的评价内容，方便的导出功能帮助我们备份和管理自己的账单。

点评：以前想淘便宜货就得去研究商场的打折信息，现在人人都知道去网上“淘宝”。淘宝把我们变成了卖家，同时也调动了我们的商业激情，周围的亲朋好友肯定有不少已经在淘宝上开设了店铺，买卖自己在行的一些东西。可是我们都不是专业的商家，有时候甚至在买卖中记账、分析销售情况这些商业化的东西都不太懂。《淘宝店铺分析》不仅可自动帮我们统计销售情况，还帮我们从各个角度头头是道地进行分析，还愁没有一个好管家么？


知己知彼，商战中百战百胜

键盘按键随心锁——键盘加锁王

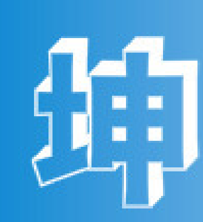
□版本：1.33 □大小：1.69MB □授权：免费软件 □作者：starsoft
□平台：WinNT/2000/XP □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：无 □下载注册：http://www.skycn.com/soft/33731.html

说明：一款帮助我们禁用键盘上任意一个或多个按钮的好工具。软件运行时给出一个标准的模拟键盘布局图，所有的按钮都包含在其中，用户随时点击选中界面上的任意按钮即可立即将它禁用。被禁用的按钮无论我们怎么用手指敲击它都没有任何反应，同时我们还可实现为软件设置密码保护、完全锁定电脑、禁止使用任务管理器等多种功能。密密麻麻的键盘按键，想禁止哪个就禁止哪个！

点评：不同的软件有不同的按键设置，在一个软件中有可能是启动程序的按键，在另一个软件也许就成为了关闭按钮。打游戏的时候也常常会不小心按到了Ctrl键旁边的Win键，导致游戏界面切换回桌面，更严重的是游戏中的升级打怪也许就毁于一旦。在进行一项工作的时候不想被无关的按钮所影响，试试《键盘加锁王》就对了！软件针对标准键盘而设置，希望在将来的版本中能加入对一些增强性键盘和笔记本电脑上的非标准按键进行支持的功能。


键盘按键想怎么锁就怎么锁

掌上乾坤

手机除了本身原始意义的电话和短信功能之外，最常用到的就是拍照功能了。现在在大牌手机厂商的产品中要找出一款不带拍照功能的手机是很难的，更何况追求功能强大全面的智能手机，带着一个甚至两个摄像头实在再正常不过。拍完照当然就要要后期处理了，不过手机屏幕实在太小，即使百万像素的摄像头拍的照片，也不能以实际大小完整显示，让人看得不明不白。不过一款好的图像浏览编辑软件可以稍微弥补，至少通过简单的操作，能尽量修改图片的瑕疵。除此之外，把自己很喜欢的照片放到手机里，可以随时拿出欣赏，也是很有乐趣的。因此看图、编辑都不能缺少。

■北京 龙猫（移动版）

Power Image Pack

□平台：PPC　□版本：1.10
□下载：http://www.aidem.com.tw

Power Image Pack是由振中咨询股份有限公司出品的图形处理软件包，整合Pocket Painter、Pocket Explorer和Pocket Assistant三个强大的工具。

Pocket Painter是绘图软件，不但操作简单、执行速度快，而且不会占据太多的记忆空间。支持多种框选工具、绘图工具及多种材质笔、笔型，支持多种影像处理和滤镜，可以说完全超越了电脑上的Windows画图，比之Photoshop也毫不逊色。

Photo Explorer是高品质图片浏览管理工具，操作非常简便，也可用来演示图片幻灯片或制作家庭相册。Photo Explorer能以全屏幕、放大/缩小及旋转等方式浏览图片，提供档案总管、缩略图、全屏幕及投影片4种显示模式。Photo Explorer会记录最近10次你所切换的目录，可以很容易就返回你要的目录。



Pocket Assistant整合原本系统内建的行事历、联络人、工作等应用程序，并增加了更多增强功能，而最重要的是，用户可在每一个通讯簿的资料上加入照片。

Resco Photo Viewer 2007

□平台：Smartphone/PPC/Palm/S60　□版本：6.32
□下载：http://www.resco.net



如果说PC上图像浏览是ACDSee的天下，那么智能手机上图像浏览就是Resco Photo Viewer称霸了。Resco Photo Viewer支持的系统非常全面，几乎所有系统都有对应的版本。

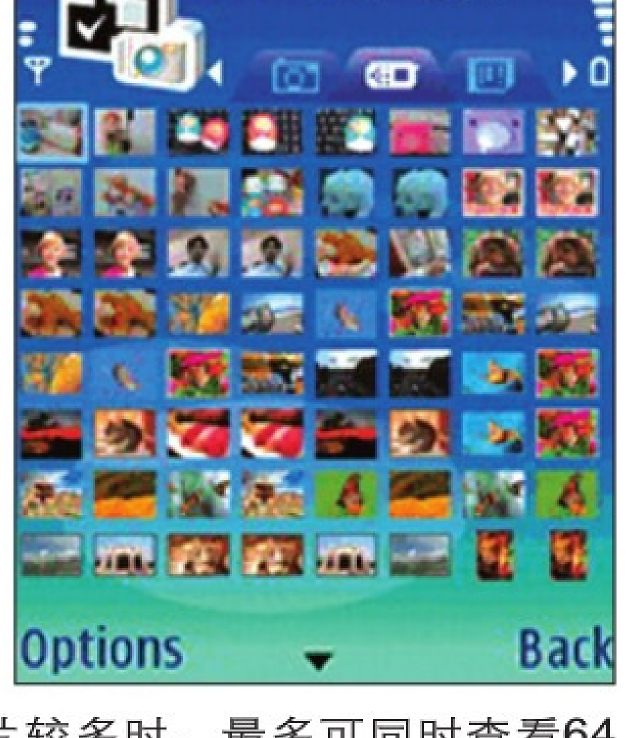
Resco Photo Viewer可以浏览常见格式的图片或通过简单操作打开文件夹（可选包括子目录）自动放映幻灯片、随意缩放等图像浏览的常见功能，缩放时会有整体缩略图，细节及整体都不会错过，此外还可以播放MPEG格式的视频。Resco Photo Viewer可以将图片上传到Flickr.com等图片博客，那可是真正的即拍即发布。加上自带的图像裁剪、色调调整等编辑功能，一个从拍摄、编辑到发布的解决方案达成了。唯一的缺点是手机操作起来始终不如电脑方便。

更有趣的是Resco Photo Viewer提供了画图功能，这不同于图像编辑，而是在图像上添加各种有趣的元素达到特殊的效果。只可惜限于手机系统状况，各方面的功能限制都较大，还不能达到随心所欲的程度。

Resco Photo Viewer分为专业版和标准版，其中专业版添加了RAW格式支持和直方图功能，应该是针对使用单反的用户，这样在他们离开电脑时也可对图片进行简单的处理，直方图则是重要的参考数据。

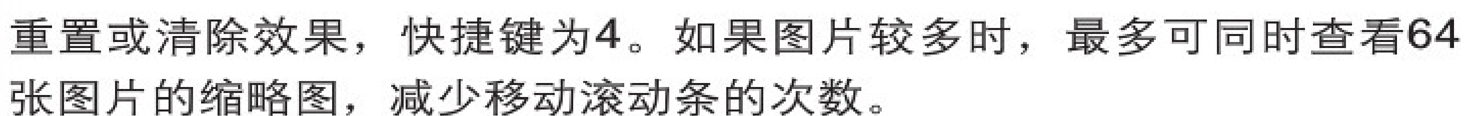
Zensis PhotoRite SP

□平台：S60　□版本：5.25
□下载：http://www.zensis.com



有人称Zensis PhotoRite为S60史上最强的看图软件，在笔者看来，应该称之为最强的特效软件。它将拍照、浏览和编辑功能集于一身，而编辑功能的强大是特指特效制作。

进入拍摄界面后，下方有一排效果设置列表，可在拍摄的照片中实现柔镜、相框和纤体/变型等各种特殊效果，而且都可使用快捷键设定。若想要全部重置或清除效果，快捷键为4。如果图片较多时，最多可同时查看64张图片的缩略图，减少移动滚动条的次数。



PhotoRite具有自动调整功能，对于照片曝光不准和模糊等问题，只需要自动调整就可以获得良好的效果。其特效功能确实强大，拥有多种相框、变形设计及艺术处理功能。

TealPaint

□平台：Palm　□版本：6.62
□下载：http://www.tealpoint.com

TealPaint是TealPoint公司出品的Palm平台上的图像处理工具，提供便捷的幻灯浏览模式、可编程按钮、图像压缩及屏幕截图等功能。不过由于其偏重图像处理，其浏览功能比较简单，仅支持幻灯片、缩略图及简单缩放。

在图像处理功能上，TealPaint提供多达20种制图工具、16种纹理填充、24种笔刷工具，还支持层操作，各种元素一应俱全，可以与PC上的图像处理软件媲美，适合用来画图或图像处理，此外还支持基本的动画制作。TealPaint的多数操作都通过按钮来完成，操作方式与Office 2007有相通之处。



编者按：天气太热了人会不舒服，其实电脑也一样。到了夏天，电脑的“防暑降温”工作也要做好，CPU、显卡、硬盘甚至显示器的散热都要重视。现在的电脑设备发热量普遍偏大，而设备过热会导致其无法正常工作。

本期推荐文章

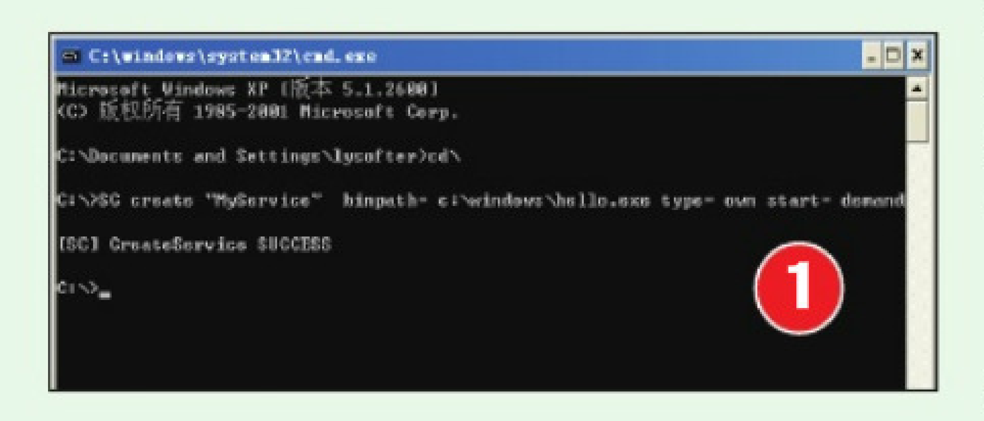
让你的程序“巧变”系统服务

■ 河南 花的神明

系统服务是Windows的重要组成部分，除了系统自带的服务外，许多流行的软件都可以把自身注册成系统服务，从而实现软件的自动执行。如果我们也能把常用的程序变成系统服务，同样能让其执行方式“旧貌换新颜”。不过，Windows的服务管理器并不具备创建服务的能力，这里就介绍如何简单快捷地创建系统服务的方法。

一、利用Sc命令创建服务

利用Windows 2003/XP自带的体积小巧的Sc.exe程序，就能够实现服务的创建、修改、删除、启动、停止等操作。Sc.exe的使用方法很简单，其运行格式为“Sc <server> [command] [service name] <option1> <option2>...”。其中“<server>”参数指目标机器IP地址或名称，如果忽略该参数，表示在本机上创建系统服务；“[command]”参数指Sc.exe执行的命令行开关参数；“[service name]”参数指创建的系统服务名称。这里简单举例说明Sc.exe的用法。假设在本机上新建一个名称为“MyService”的系统服务，在CMD窗口中执行命令“SC create "MyService" binpath= c:\windows\hello.exe type= own start= demand”（不带大引号），即可将“c:\windows”文件夹下的“hello.exe”程序转变成名称为“MyService”的系统服务（**如图1**）。其中“Create”



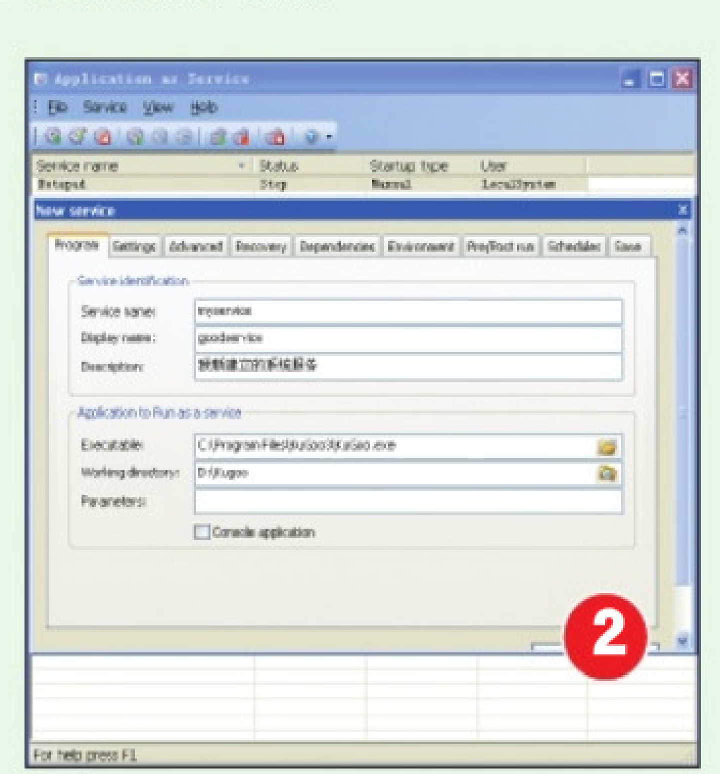
是Sc.exe的一个参数，表示创建新的服务；“MyService”是服务名；“Binpath”是“Create”下的一个子参数，用于指明该服务调用的程序路径；“Start”参数指服务的启动方式，包括demand（手动）、auto（自动）、disable（禁止）等。

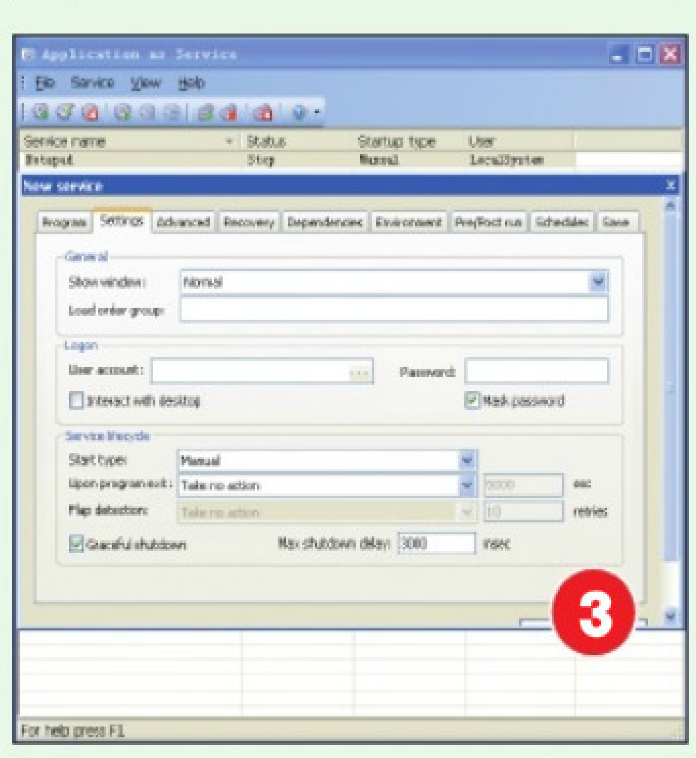
要特别注意的是在Binpath、Type、Start等参数后面的“=”右边一定要添加一个空格，否则Sc.exe拒绝执行命令；另外新建的服务和原有的系统服务不能重名。在新服务创建后，还可以使用SC.exe的“Description”参数为服务添加描述信息，例如执行命令“SC description "MyService" 我新建的一个系统服务”（这里“我新建的一个系统服务”即为服务添加的描述信息，注意描述信息不加引号）。执行命令“SC Start "MyService"”，可以启动该服务。SC.exe也能执行服务的卸载操作，如果服务在运行过程中，首先要停止服务。例如执行命令“SC stop "MyService"”，即可停止“MyService”服务，之后执行命令“SC delete "MyService"”，即可将其删除。

二、使用Application as Service创建服务

同系统自带的Sc.exe相比，Application as Service（下载地址：http://www.eltima.com/download/application_service.exe）是个功能强大的系统服务创建工具，可以让你轻松将所需的程序转换成系统服务。

在Application as Service主窗口中点击菜单“Service”→“New”，弹出服务创建窗口，可以看到Application as Service提供的配置项目很多。在“Program”面板（**如图2**）中的“Service Identification”栏中依次输入新建服务的名称、显示名称、描述信息等，在“Application to Run as Service”栏中依次设置执行文件的路径、工作目录、运行参数等项目；在“Settings”面板（**如图3**）的“Show Window”列表中设置程序窗口打开方式，在“Logon”栏

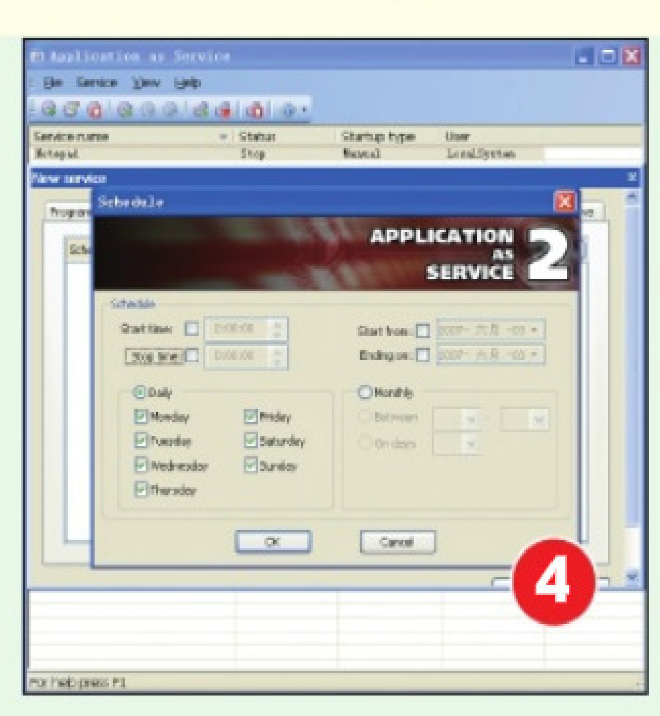




中设置登录用户账号、密码等信息。如果勾选“Interact with desktop”项，表示服务将采用交互式运行界面，否则会在系统后台运行。在“Service lifecycle”栏中依次设置服务的启动方式、程序异常退出时采取的动作和等待间隔时间等参数；在“Recovery”面板中点击“添加”按钮，在“Recovery”列表对应行右侧点击“选择”按钮，在弹出的窗口中可以设置当服务运行失败时采取的操作，在“Select recovery action”列表中可以选择无动作、重启服务、重启计算机、运行指定程序等动作，还可以在其下设置执行动作的延迟时间间隔。如果选择执行预定程序，在

“Recovery”面板的“Run program”栏中选择所需的程序即可。按照上述方法，可以同时设置多个失败激活动作。

有趣的是，在“Schedules”面板中还可以让该服务按照预设计划运行。在该面板中点击“添加”按钮，增加一个新的计划任务；在对应的计划任务窗口（**如图4**）中，设置服务的起始和结束时间以及对应的星期数、月份、日期等参数。之后点击“OK”按钮保存设置。当配置完该服务的属性后，在窗口右下角点击“Install”按钮即可安装服务。在Application as Service主窗口的列表中显示创建的所有服务项目。当然，Application as Service的特点是能够有效地管理自己创建的服务。在其主窗口中只显示自身创建的服务，并不显示Windows自带的服务。在列表中选择所需的服务，按F5键为启动服务，按F6键为关闭服务，按Ctrl+E键即可编辑服务属性。



另辟蹊径玩Vista性能测试

■ 广西 坚如磐石

与WinXP不同的是，Vista内建性能评分指数，然而执行性能测试时，都会对电脑的主要硬件如CPU、显卡、内存、硬盘等进行测试，分别打分，耗时较长。如果只升级某一硬件，想了解一下性能指数，这里教大家如何针对单项硬件做测试，以省下不必要的时间。

以系统管理员的身份打开命令提示字符窗口。可通过下面的方法，快速以系统管理员身份打开命令提示符窗口：点击“开始”菜单，然后在开始菜单中的“开始搜索”文本框中输入“cmd”，同时按下“Ctrl”与“Shift”及回车键，就会以系统管理员权限打开“命令提示符”窗口。接着输入“winsat /?”，并按下回车键，可以查看可用的相应参数语法。例如要重新评定显卡的性能时，只要输入“winsat dwm”，并按下回车键。稍等片刻，测试完显卡的性能后，测试结果便会显示在屏幕上，但不会保存到文件中。个别测试项目如CPU还需要添加参数，具体参数会有相关提示。如果想将测试的结果存成xml格式的文件，则要输入如下所示的命令格式。比如我们想将测试的结果存在C盘的“abc.xml”文件中，具体命令格式为：winsat 测试项目 –参数 –xml 存盘名称，如：winsat dwm –xml c:\abc.xml（**如上图**）。其他参数可根据提示自己去摸索。



艺术“囍”字巧制作

■ 山东 王杰

国人对“囍”字情有独钟，然而要在电脑中输入这个“囍”字，不是件轻松的事。不过，如果你的电脑中安装了Word，那么获取“囍”字就不那么麻烦了，而且你还能把“囍”做成艺术字呢。

一、在文档中输入“囍”字



1.启动Word 2007，在新建的空白文档中输入一个“口”字并选中它。这可是你在成千上万个汉字中快速找到“囍”的关键哦！

2.单击“插入”选项卡，然后在“符号”组中，单击“符号”，并在其下拉列表中单击“其他符号”（**如图1**），打开“符号”对话框。

3.在“符号”对话框中，Word自动定位到“口”字所在的位置，这就是我们在第一步中输入并选中“口”的用意啦！现在，使用滚动条的向下滚动按钮向下滚动，很快你就发现“囍”字了（**如图2**）。

4.单击“囍”字，然后单击“插入”按钮，即把“囍”字输入到文档的当前位置。

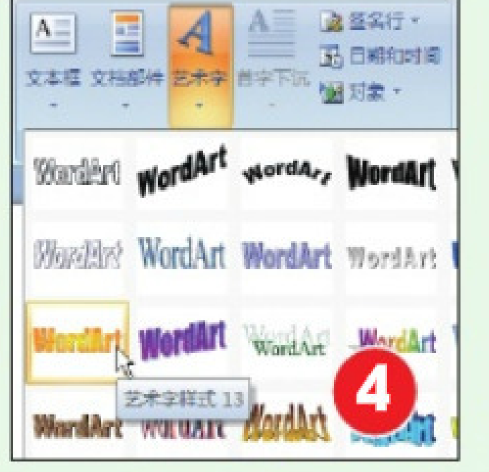
5.单击“关闭”按钮，关闭“符号”对话框。

二、将“囍”字定义为艺术字

1.选中文档中的“囍”字，然后单击“开始”选项卡，在“剪贴板”组中，单击“复制”（**如图3**）。

2.单击要将“囍”字插入到文档中的位置，然后在“插入”选项卡的“文本”组中，单击“艺术字”，单击一种你喜欢的艺术字样式（**如图4**）。

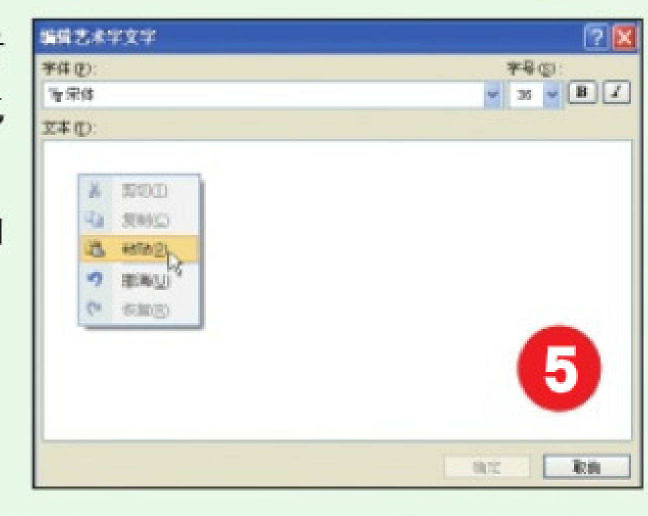




3.删除“文本”框中已有内容，然后在框中单击右键，再单击快捷菜单中的“粘贴”（**如图5**）。此时“囍”就出现在“文本”框中了。

4.在“字体”和“字号”框中，选择你所喜欢的字体和字号（**如图6**），然后单击“确定”按钮。

哇！一个艺术“囍”字跃然屏幕之上。









三、将“囍”字修饰得更漂亮

1.右键单击文档中的艺术“囍”字，然后从快捷菜单中单击“设置艺术字格式”（**如图7**）。

2.在“设置艺术字格式”对话框中，你可以设置“囍”字的颜色、线条、大小和版式等。比如，在“颜色与线条”选项卡中，单击“线条”下的“颜色”框，选择“红色”（**如图8**），便可将“囍”字的线条设置为红色。其实，要想获取更大的艺术“囍”字，除了使用“大小”选项卡外，还有一个简单的方法：单击文档中的艺术“囍”字，然后指向艺术“囍”字周围出现的尺寸控点。当鼠标指针变为黑色的双向箭头（**如图9**）时，向外拖动鼠标即可获取更大的艺术“囍”字；向内拖动鼠标，则缩小艺术“囍”字。



3.修饰完毕，单击“确定”按钮。

怎么样？现在这个艺术“囍”字可心了吧！以上操作以Word 2007为例，在其他版本中有所不同，请具体使用时加以注意。

为Windows的音量加把“锁”

■ 河南 冰玉

在Windows中调节音量的操作很简单：在系统托盘中双击小喇叭图标，在弹出的音量控制窗口中即可调整音量。但是，这种方法存在很多局限性。例如当你在执行正常操作、玩游戏、听音乐、看电影、网络聊天等情况下，常常希望分别为之设置不同的音量大小，同时最好能将音量锁定在某个范围内，而且操作起来还要简单快捷，这样听起来就更加惬意了。相比之下，利用VolumeLock（下载地址为http://www.actualsolution.com/bin/Volume_Lock_1.5.exe）这款小巧的软件，就可以让你轻松调整不同场景下的音量，并将其“锁定”在指定的音量范围内；同时，VolumeLock还提供了灵活快捷的音量调整方式。

一、VolumeLock的使用方法

在VolumeLock主窗口左下角点击“Options”按钮，在设置窗口左侧导航栏中点击“System”项，在右侧窗口中的“Language”列表中选择“Chinese (Simplified)”项，点击“OK”按钮后即可得到简体中文界面。

在Volume_Lock主窗口（**如图1**）顶部的“用户预设”列表中，可以看到程序内置了“Eventing”“Games”“Mute All”“Normalize”“Unlock all”等音量设置模式，可以用来锁定Windows事件、游戏、静音、正常操作、解锁等场景下的音量。例如当我们玩游戏时，常常希望将音量设得大一些，这样可以得到更好的游戏效果。在“用户预设”列表中选择“Games”项，在窗口中部显示了声卡及其“音量控制”和“录音控制”两个音频属性项。在不同的音频属性项下列出了具体的音量控制项。点击“应用”按钮，即可根据预设值自动设置游戏模式下各个控制项的音量。



当然，你还可以在此基础上，自由调整各个控制项的音量。例如选中“音量控制”下的“波形”项，在窗口右侧勾选“音量”项，在“数值”栏中调整音量的大小，在“规则”栏中设置条件（等于、大于、小于、大于等于、小于等于等）。点击“锁定”按钮，使锁形图标处于锁定状态，这样即可使设定生效。例如将“音量”项设为“60”，将“规则”项设为“>=”，这样波形音量就自动设为“60”，在Windows的音量控制窗口中是无法使波形音量小于“60”的，因为Volume_Lock已经按照上述规则将其锁定了。在窗口右侧勾选“平衡”项，可以设置波形音量的左右声道均衡度以及对应的规则，点击“锁定”按钮使配置生效。勾选“静音”项，选择其中的“数值”项并将其锁定，就可以使波形音量处于静音状态。按照同样的方法，还可以调整麦克风、CD唱机、线路输入、Wave等控制项的音量。这里应该指出，必须使对应的设置项处于锁定状态，才能使音量调整产生作用，否则没有任何效果。当点击“应用”按钮后，将会自动恢复为预设音量设置。

二、设置音量预设模式

那么如何更改对应模式的预设音量呢？在VolumeLock设置窗口导航栏中点击“预设”项，在右侧窗口（**如图2**）中的“名称”列表中选择所需的预设模式（例如“Normalize”项），在“快捷键”栏中可为其设置激活热键（例如“Ctrl+A”）。以后只要按

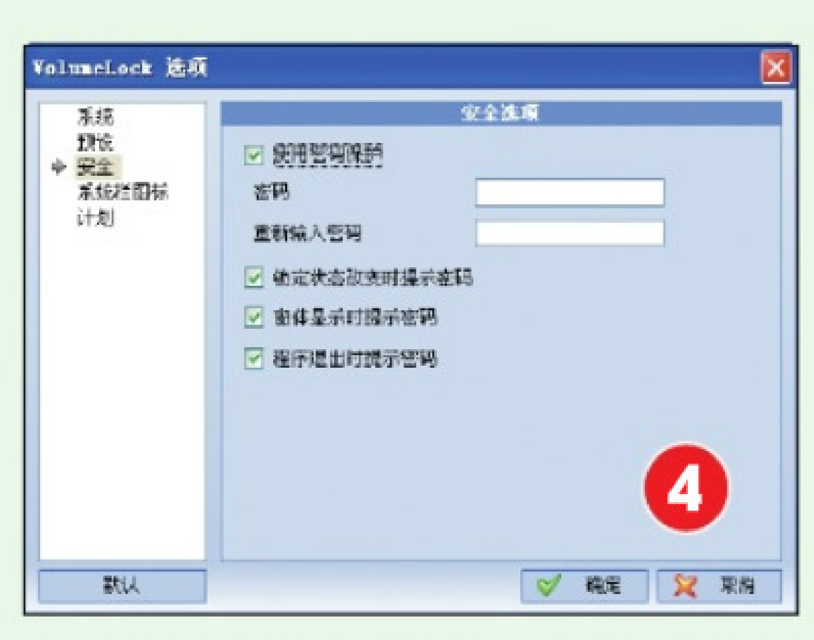


得VolumeLock自带的预设模式不能满足需要，可以在“预设配置”窗口中点击“删除”按钮，将选定的预设模式项目删除。之后点击“新建”按钮，在弹出的对话框中输入自定义预设模式名称（例如“电影”等），之后可以为其设置激活热键。点击“编辑”按钮，就可以为其设置具体的预设音量了。

当你精心配置了各种预设模式后，

选定的预设模式外，还提供了计划任务功能。在设置窗口导航栏中点击“计划”项，在右侧窗口中显示VolumeLock的计划项目。点击“新建”按钮，在“新任务”窗口（**如图5**）中的“名称”栏中输入任务名，在执行列表中选择“应用预设”项，在“预设”栏中选择所需的预设音量项目（例如“Games”）；在“时期”列表中选择任务执行的时间







下预设热键，即可自动应用该音量模式。点击“编辑”按钮，在弹出的窗口中可以更改预设音量。例如在“音量控制”面板（**如图3**）中可以勾选“音量”“平衡”“静音”等项，即可激活其预设音量功能；拖动对应的滑块，可以调整预设音量。也可以在面板右侧直接输入预设音量值，同时设置所需的规则，反复点击锁形按钮，可以在锁定和解锁之间选择。最好将其设置为锁定状态，这样可以将其锁定在预设的音量范围内。点击窗口左右两侧的“上一个控制”或者“下一个控制”按钮，可以切换到其它的音量控制项目设置面板，按照同样的方法调整预设音量即可。之后点击“确定”按钮保存设置。如果你觉

如何防止他人对其任意修改呢？在设置窗口导航栏中点击“安全”项，在右侧窗口（**如图4**）中勾选“使用密码保护”项，在其下输入密码，同时勾选其中的所有设置项。这样当打开或者退出VolumeLock时，以及更改音量锁定状态时都会弹出密码输入窗口，必须输入正确的密码才能执行上述操作。在设置窗口的导航栏中点击“系统”项，在默认情况下，VolumeLock会自动跟随系统启动，使你可以随时根据需要“锁定”音量。

三、灵活的音量调节方法

VolumeLock提供了灵活的预设模式激活功能。除了上面谈到的在主窗口点击“应用”按钮，点击预设热键来激活

（包括仅运行一次、启动时运行、退出时运行、每分钟运行、每小时运行、每天运行、指定等），根据运行时间的不同，设置对应的日期、时间或者星期数即可，然后点击“确定”按钮保存新任务。这样，预设的时间一到，即可自动激活对应的音量模式项目了。在VolumeLock主窗口中点击“隐藏”按钮，将其缩小到系统托盘中。在默认情况下，左键反复单击系统托盘中的VolumeLock图标，可以让所有的预设模式在锁定和解锁之间变化。在VolumeLock图标的右键菜单中点击“预设”项，在分支菜单中列出了所有预设模式项目，让用户可以快捷地激活已选定的音量预设模式。P

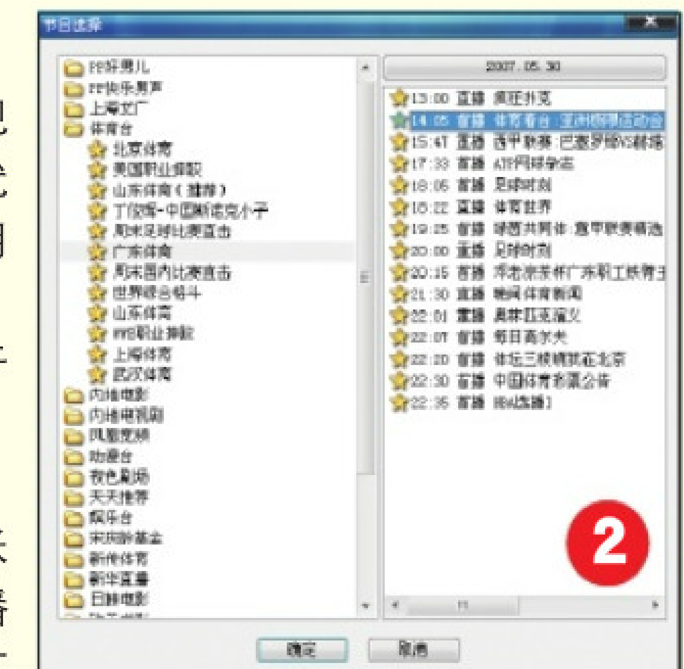
轻松录制PPLive视频

■ 四川 卡卡

PPLive大家一定很熟悉吧，它是我们常用的网络电视软件之一，里面有很多精彩的电视和电影节目。可惜它目前还不能进行实时录像，如果有好的节目，而且自己又没空看，那就会错过，很可惜。虽然可以通过一些软件来录制它的视频，可是操作起来比较麻烦。其实用“迅雷”就可以录制PPLive播放的视频，而且操作很简单，下面就来介绍一下。

人不在电脑旁边，那就要用定时录制了。定时录制需要使用PPLive的定时播放功能。由于定时播放需要注册才可以使用，所以要先注册一个PPLive账号。

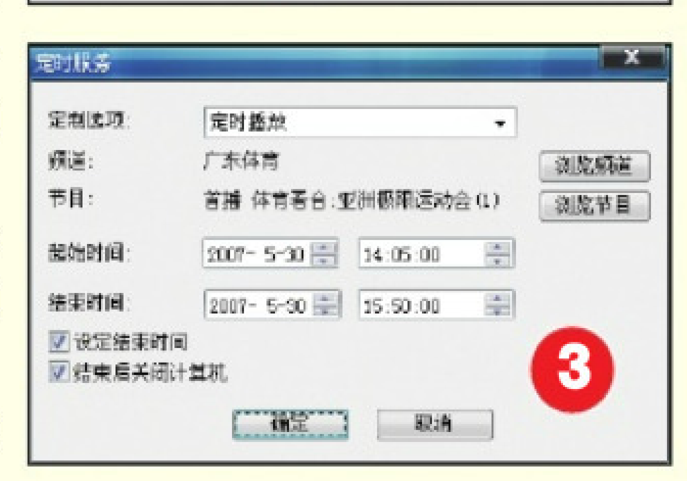
我们可以到“http://www.pplive.com”去注册。（**如图1**）。





接下来打开PPLive，在主界面上登录刚才注册的账号，再点击菜单“工具”→“定时服务”→“定时播放”。在弹出的窗口中点击“浏览频道”按钮，选择一下要录制的节目。记住这个节目的结束时间，也就是下一个节目的播放时间，因为下面我们需要设置录制的结束时间（**如图2**）。

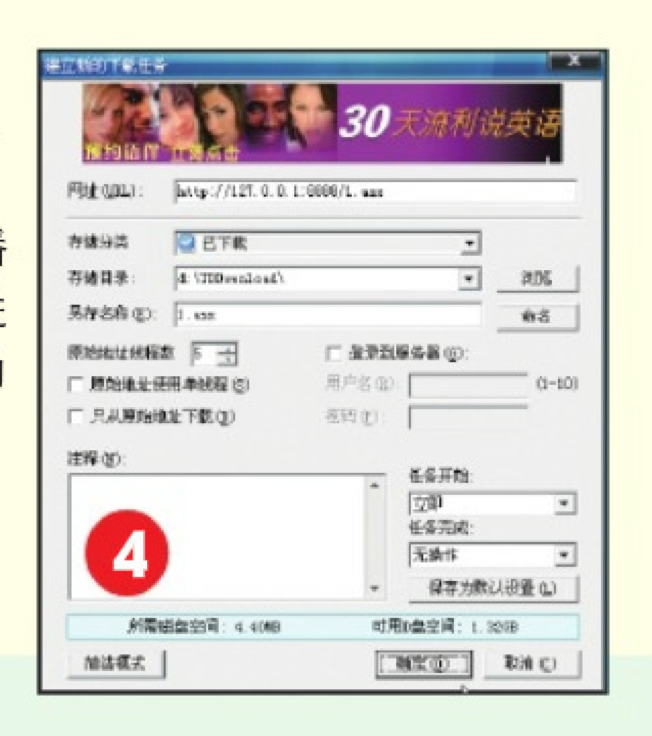
选好节目后把“设定结束时间”选中，结束时间就按前面记下的时间。如果想让软件在录制结束后自动关闭电脑，那就把“结束后关闭计算机”选中（**如图3**）。



PPLive设置好后就可以打开迅雷。点击工具栏上的

“新建”按钮来建立一个下载任务，在“网址（URL）”栏中输入“http://127.0.0.1:8888/1.asx”，设置一下保存目录。然后点击“确定”按钮，让下载任务处于开始状态（**如图4**）。

这时你就可以去干其他事情，只要电脑开着，等播放节目的时间一到，PPLive就会自动播放。在播放的同时，迅雷便开始下载PPLive播放的内容，由于是流媒体格式，所以不会显示下载进度。当PPLive到了结束时间，软件会自动关闭电脑，这样你就可以来欣赏录制的节目了。下载的“1.asx”文件就是录制的节目文件，最好改一下文件名，以便保存。P



用好“极点五笔”的查询功能

■ 安徽 屠志成

笔者是个铁杆的五笔输入法拥护者，在用上了“极点五笔”之后，就一直只用它了，主要是因为它的人性化。查询功能就是让我这个语文教师不得不爱的一个方面。

一、基本查询——查询编码和拼音

极点五笔默认可以查询汉字的五笔编码和汉语拼音（声调在每个字的拼音后以阿拉伯数字1、2、3、4表示，没有数字的为轻声）。

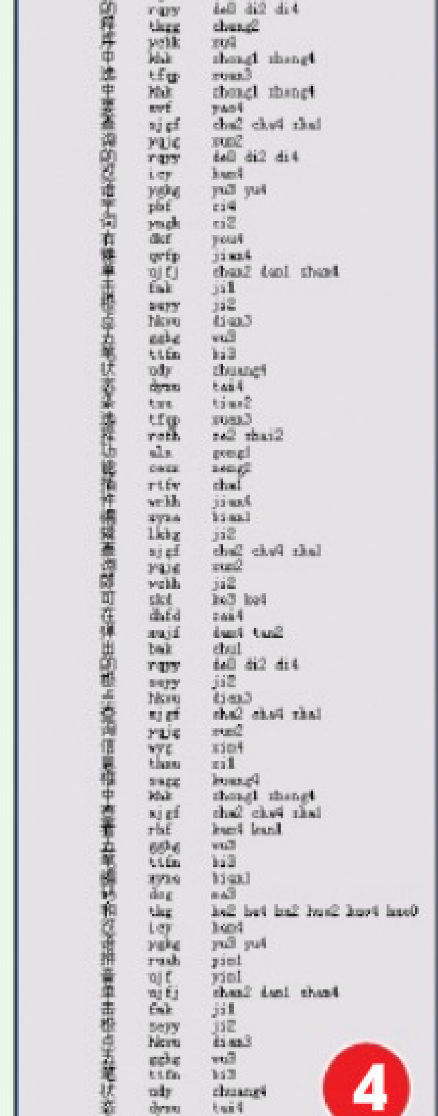
1.查询方法

在任何可以编辑文本的程序中，选中要查询的汉语字词。右键单击极点五笔状态条，选择“功能插件”→“编辑查询”（**如图1**），即可在弹出的“极点查询”信息框中查看五笔编码和汉语拼音（**如图2**）。

单击极点五笔状态条上的“展开”按钮，会向下弹出一排工具按钮。单击其中的放大镜图标，即可实现词典查询功能（**如图3**）。这个方法要简单得多，建议使用。

2.查询技巧

偏字难字拼音的查询。在进行文本录入时，如果遇到的字既不认识（这就没法用拼音输入），用五笔又打不出，可以在展开状态条后，单击“GB”图标或按下Ctrl+M快捷键，切换到“GBK”（国标扩展字符集），再用五笔编码进行录入（如“镕”“虓”等），然后再查询它们的拼音。



一次性查询更多的汉字编码和拼音。极点五笔5.1版不仅可以查询字词，还能一次性查询大段的文字。经过笔者试验，一次最多可以查询512个汉字，但这超出了屏幕可以显示的范围，后面的文字就看不见了（**如图4**）。不过一下查询几十个字总是可行的。要想查询成段的文字，有一个问题需要注意：查询时词典会忽略文字中夹杂的阿拉伯数字、英文字母、空格和回车，但遇到其他各种符号时（如标点符号、数字序号等），它只查询到第一个字符前；如果选中的内容开头就是一个符号的话，词典里将什么也查不到。所以查询前要先把文字中夹杂的其他符号删去。

到了极点五笔6宝宝出生纪念版，一次最多可以查询的汉字被限制为16个，但增强了词典功能。这个功能在下面的“高级查询”中再说。

另类的文字复制。选中文字并进行查询之后，它们就已经被复制进剪切板了。所以有时可以让极点五笔“客串”一下，充当临时的复制工具。

二、高级查询——变身中英文词典

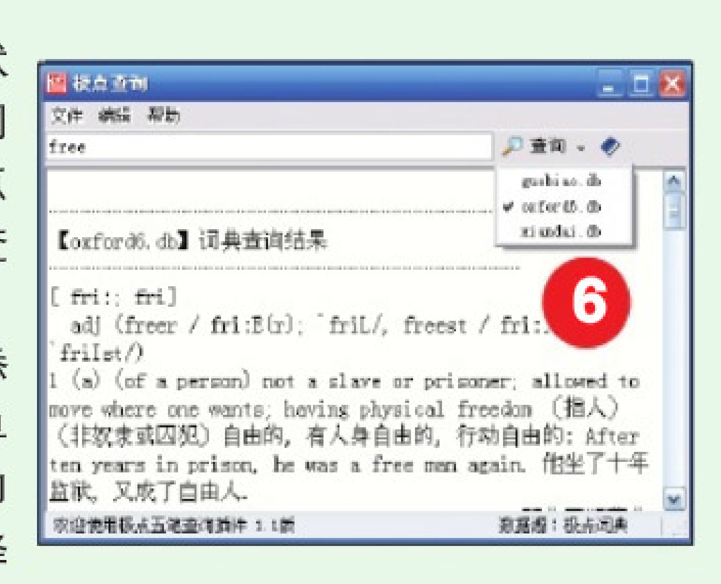
1.查询汉语字词

极点五笔6宝宝出生纪念版中，作者增强了插件功能，可以通过安装《极点·现代汉语字典》《极点·国标汉语字典》和《牛津高级词典》来让极点五笔做一部兼职而又出色的中英文词典。前两者是可执行文件，双击即可安装；后者是压缩文件，解压出其中的oxford6.db文件放到极点五笔的plugin\data文件夹下即可。

选中一个汉语字词，单击状态条上的放大镜图标，弹出的不再是信息框，而是大小可变的“极点查询”窗口（**如图5**）。除了继续显示字词的五笔编码和汉语拼音外，在《现代汉语词典》还显示出每个单字的读音和解释；如果选中的是常见词语，还有对整个词条的解释。《国标汉语字典》对每个单字释义详尽，但没有注音，略感缺憾。

2.查询英文单词

《牛津高级词典》默认没有被添加进可查询词典的列表，可以在“极点查询”窗口中，单击“查询”按钮旁的下拉按钮，选择“oxford6.db”把它添加进去。选中一个英文单词，单击放大镜图标，即可查看它的中英文解释（**如图6**）。

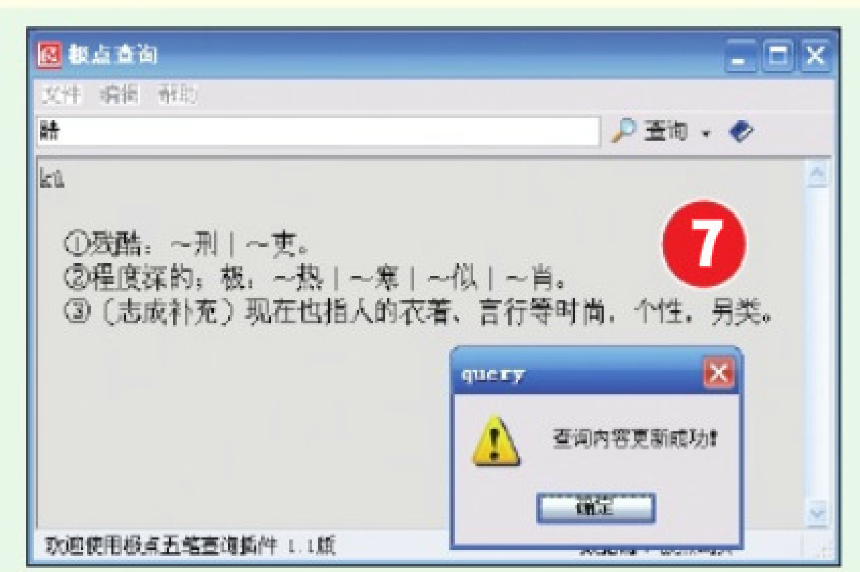


3.技巧提示

提高查询的针对性。在查询窗口中，如只查汉语词语，可只选“xiandai.db”；只查英文单词，可只选“oxford6.db”。

在查询窗口中另查其他字词。在打开“极点查询”窗口之后，只要在文本框中输入其他要查的字词，单击“查询”按钮就能看到结果。

修改或添加词条。在查询窗口中，如果只选择一个词典数据库，那么“查询”按钮后的书本图标（编辑当前记录）就会变成可用状态。单击它，查询窗口进入编辑状态，可以对词典中的错误或不妥的解释进行修改。完成后再次单击书本图标，会提示“查询内容更新成功”**（如图7）**。



如果词典中没有对自己查询对象的解释，在通过别的途径找到其解释之后，可以把它添加到某个词典中。在查询窗口的文本框中输入新词条，进入编辑状态，把解释输入到下面的窗口中，新的词条就会被添加进去。更绝的是，你可以把自己的私人信息、朋友的联系方式、收藏的常用网站，都以这种方法添加进某一词典，让它成为你的“信息管理员”。

快速查看网站知名度一法

■ 山东 钟伟

网站或博客的知名度，某种程度上取决于其他网站放置它的友情链接数量的多少。如果网站的知名度越高，一般来说它被其他网站链接得越多。那么，如何能快速查看你的网站（博客）知名度等级的高低呢？登录搜狗网站，就能快速让你知晓。



在地址栏中输入搜狗网址“www.sogou.com”并进入其主页，然后在“网页”主项下输入要查看知名度等级的网站网址，如搜狐的网址“http://www.sohu.com”。点击“搜索”按钮，就会出现查询到的结果**（如右图）**。

其中，在网站名称下方有一个“sogou Rank”值。它是搜狗衡量网页重要性的指标，不仅考察了网页之间的链接关系，同时考察了链接质量、链接之间的相关性等特性，是机器根据Sogou Rank算法自动计算出来的，其值从0至100不等。网页评级越高，该网页在搜索中越容易被检索到。



病毒名称：MSN相片（Worm.Mail.Photocheat.a）

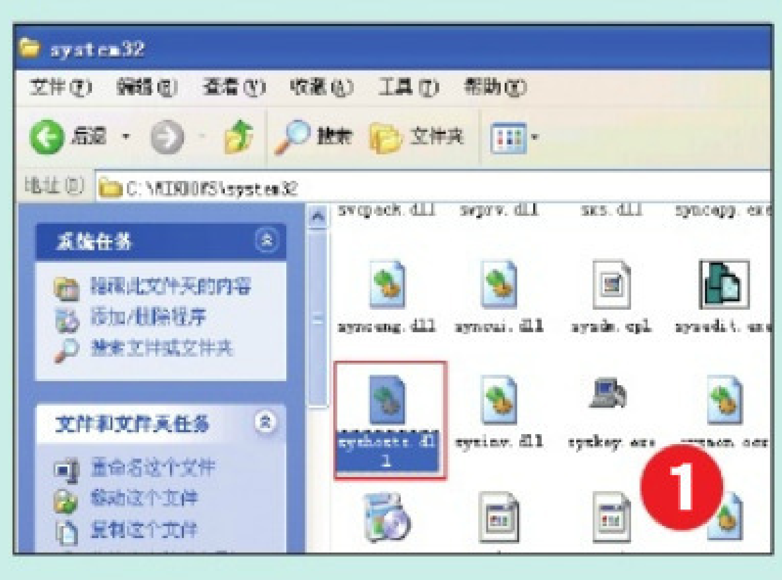
病毒名称：MSN相片（Worm.Mail.Photocheat.a）
病毒类型：蠕虫病毒
病毒危害级别：★★★☆
病毒分析：该病毒会自动通过MSN发送“its only my photos!（这是我的照片）”、“Nice new photos of me!! :p（我的新好看照片）”、“hey regarde mes tof!! :p”等多种语言版本的诱惑性信息，随后会试图发送一个名为“photos.zip”的压缩文件，用户接收运行后就会中毒。该病毒除了滥发MSN消息和病毒邮件外，还会试图链接网站“www.Free8.Bi*z”。这可能是为了提高该网站的点击率，或者有其它企图。

手工清除方法：

一、删除病毒在注册表中的启动项目

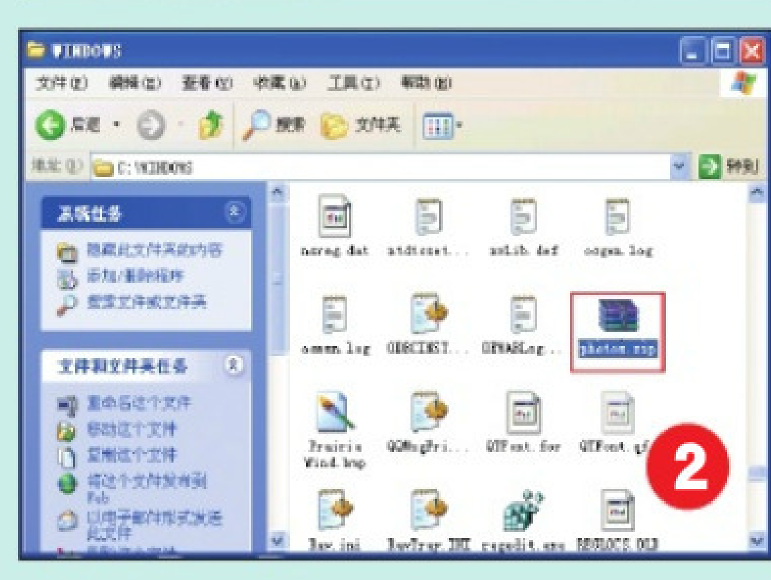
1.点击“开始”菜单，选择“运行”。输入“regedit.exe”启动注册表编辑器。

2.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\ShellServiceObjectDelayLoad项，找到名为“syshosts”一项，将其值记录下来。例如本机中该值为“{8D4C2FB9-6DF1-46EA-B6A0-6403640115D6}”**（如图1）**。



3.将syshosts项删除。

4.打开注册表中的HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID项，找到刚刚记录下的项目，本例中为{8D4C2FB9-6DF1-46EA-B6A0-6403640115D6}，将其删除**（如图2）**。



5.重新启动计算机。

二、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”。取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。同时取消掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，接着点击“确定”。

2.进入Windows文件夹（默认为C:\Windows），找到名为“photos.zip”的文件，将其删除。

3.进入系统文件夹（默认为C:\Windows\system32），找到名为“syshosts.dll”的文件，将其删除。

4.再次重新启动计算机，查看这两个文件是否存在。若不存在，则说明病毒已被清除干净。

读者 魏刚问：最近我和邻居协商组建一个无线局域网来共享宽带上网，我们都是这方面的外行。我的无线网卡是商家上门帮助安装的，使用正常。而邻居却始终找不到无线路由器，不知可能的原因有哪些？

答：可能的原因很多。首先要确定无线路由器放置的位置合适，不要因为信号屏蔽等原因导致传输距离大大降低。然后要注意设备的兼容性问题。有些朋友由于设备购买先后次序的缘故，有可能无线路由器和无线网卡的种类不同，比如54M路由器配11M的网卡。这时最好在路由器的设置页面中将传输模式固定为11M，否则有可能会出现兼容性问题导致无法找到路由器。

另外要注意无线路由器没有隐藏SSID。服务集标志符（SSID）是无线访问点使用的识别字符串，客户端利用它就能和无线路由器建立连接。通俗说，SSID是给无线网络取的名字。如果取消了“允许SSID广播”复选框的勾选，那么该无线路由器就不会出现在邻居电脑上自动搜索到的可用网络列表中，必须通过手工设置SSID来添加无线网络。



读者 庞海燕问：我有台老电脑，其主板不支持USB设备启动。请问有没有办法可以把USB启动的模块加入到BIOS里，从而让主板支持USB设备启动？

答：一般来说只能用厂商提供的BIOS升级。如果厂商的新版BIOS没有提供支持USB启动功能，基本上就没有办法了。现在存储BIOS的EPROM中多有剩余空间，因此从理论上说可以在BIOS中加入某些实现特定功能（比如硬盘数据保护）的模块，但实际上一般用户是很难实现的。

支持USB设备启动系统是一项很重要的功能，尤其对于轻薄笔记本电脑而言，没有内置软驱和光驱，能否通过USB接口启动就更加重要了。要注意有些较老的笔记本（如IBM X2x系列）只支持“USB—FD”的启动方式，需使用原配的USB软驱才能启动。其实大家可以试试使用朗科早期出品的双启动U盘，其中内置了软驱仿真芯片，能够支持在这类电脑上从USB设备启动系统。

读者 张彦问：我手上有一些别人制作的Excel工作表，不知为何，原制作者将其中的数字也设置为文本格式了。请问如何将文本格式的数字转换成数值格式的数字呢？

答：有以下两种方法。一是在“工具”菜单上，单击“选项”，再单击“错误检查”选项卡（一定要确保选中了“允许后台错误检查”和“数字以文本形式存储”复选框）。选中任何在左上角有绿色错误指示符的单元格。在单元格旁边，单击出现的按钮，再单击“转换为数字”即可。不过这样一次只能转化一列单元格。如果需一次转换整个区域则可以用下面的妙法：在某空白单元格中，输入数字“1”。选中该单元格，并在“编辑”菜单上单击“复制”命令。选取需转换的存储为文本数字的单元格区域，在“编辑”菜单上，单击“选择性粘贴”。在“运算”下，单击“乘”。单击“确定”按钮即可。

最后要注意有些财务程序显示负值时，在该值右边带有负号“-”。要将此文本字符串转换为数值，必须返回除最右边字符（负号）以外的所有文本字符串字符，然后乘以“-1”。例如，如果单元格A1中的值为“166-”，那么需用公式“=LEFT(A1,LEN(A1)-1)*-1”将其转化为-166。



读者 老风问：前几天我买了台无线路由器，但按照其说明书上的讲解始终无法进入无线路由器的设置界面。请问原因何在？如何解决？

答：估计是说明书讲解不够全面导致。要进入无线路由器设置界面，正确设置无线网卡的IP地址是十分重要的。一般说来，每个符合TCP/IP协议接入网络的设备都有其自身的IP地址，无线路由器自然也不例外。一般路由器都会有自身固定的局域网内IP地址，不同品牌型号的产品该IP地址不尽相同，具体还是应仔细查看说明书。需要注意的是，无线网卡和无线路由器的IP地址需处于同一IP网段。比如你所购买的无线路由器固定IP地址为192.168.0.1，则网卡的IP也必须指定为192.168.0.***网段上的地址，否则两者的连接无法正确建立。当然，你也可以开启无线路由器的DCHP服务，来自动为无线网卡分配合适的IP地址。

连接完成后，打开IE浏览器，在地址栏内输入192.168.0.1，回车后即可看到路由器的登录界面。输入正确的用户名和密码，就进入到无线路由器的设置界面了。

读者 叶萍问：最近我在炒股，但是单位的电脑及网络对很多股票软件的使用进行了限制。请问如何使用手机连接笔记本电脑来上网炒股呢？

答：首先要选择好上网方式。目前基于广域无线网络的无线上网方式主要有中国移动的GPRS（EDGE），中国联通的CDMA 1X和中国电信（网通）的灵通无线。一般而言，国内主要大中城市，这几种方式都是可以选择的。这些无线上网方式的具体特点、资费等，请大家拨打相关服务商的客服电话，这里就不详述了。注意不是所有手机都支持连接电脑上网的，具体请查阅自己手机的说明书。这里假设你的手机支持作为电脑的无线Modem使用。

接下来我们要选择合适的连接方式，主要有数据线、红外、蓝牙3种连接方式，当然，也不是所有手机都支持全部3种连接方式的。具体情况同样需查询手机说明书。3种连接方式各有优劣，下面以目前最常用的蓝牙连接为例，说明具体使用方法。先在笔记本上安装好蓝牙适配器，再开启手机的蓝牙无线通信功能。你可以在笔记本的“蓝牙管理器”程序中找到手机，接着进行配对操作，即可完成设置。我们就把手机虚拟成一个拨号Modem了，利用它创建一个“拨号连接”即可实现笔记本电脑无线上网。P

客座专家 龚胜



只买对的，不选贵的
——暑期中低端主板选购攻略

■北京 魔之左手

由于近期Intel和AMD处理器都相当重视硬件平台的兼容性，因此出现了老芯片组青春永驻的奇迹。一些为早期P4和K8准备的主板平台，在更换接口或者供电模块后仍然可稳定地支持双核酷睿、Athlon64 X2等最新处理器。加上一些厂商出于各种原因在型号名称上玩的花招，让消费者对现在的主板市场特别是中低端产品，总有一种雾里看花的感觉。到底怎样选购适合自己又物美价廉的主板呢？让我们尝试根据不同的应用，在市场中常见主板中挑选一块最合适的产品吧。

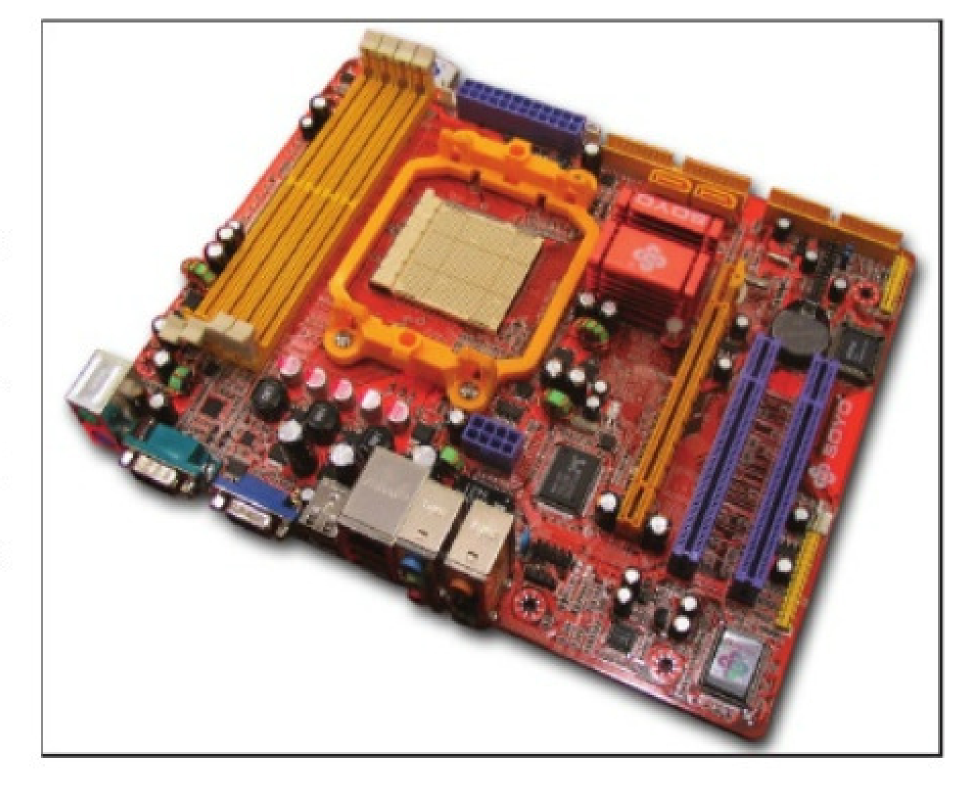
AMD平台篇

一、整合芯片组主板

随着NVIDIA的C51/C61、AMD的690G等一批优秀的整合芯片组产品推向市场，由于其支持的特性和功能与同时代普通芯片组没有什么差别，使整合型主板逐渐从当年只针对最低端市场，转而成为整个中低端市场无法忽视的强大力量。鉴于新产品价格不断降低以及SATA、PCI-E接口配件的普及，较老规格主板不再介绍。

芯片组					
代号	C61V	C61S	C61P	690G	C51G
北桥	GeForce6100 nForce400	GeForce6100 nForce405	GeForce6100 nForce430	RS690	GeForce6100
南桥	/	/	/	SB600	nForce410
整合GPU频率（MHz）	375	375	425	300~500	425
SM3.0支持	支持	支持	支持	不支持	支持
PCI-E接口	2×1	1×8+2×1	1×16+2×1	1×16+4×1	1×16+1×1
SATA/PATA	2/2	4/2	4/2	4/1	2/2
SATA规格	SATA II	SATA II	SATA II	SATA II	SATA II
网络接口	100MB	100MB	1000MB	1000MB	100MB
USB 2.0接口	8	8	10	10	8

由于产品定位的问题，目前市场中已很少有采用690V和C51P/PV芯片的主板，我们的表格中也将其规格省略。其实690V和690G的区别主要就是前者视频功能有所缩水，而C51P和C51PV则主要是增加了SATA、USB接口数量，提升了Raid和网络能力。



1.梅捷SY-AMN6SI-RL　参考价格：398元

这是一款C61S芯片组的产品，在这一价位上其做工、选料及功能都相当出色。梅捷还有一款设计几乎完全一致的SY-AMN6I-RL，选用的是C61V芯片组，价格同样是398元。不过后者仅能提供一条PCI-E通道给板载的显卡插槽，因此是鸡肋设计。相对而言，C61S提供的8条PCI-E通道尽管不能满足全速PCI-E ×16显卡的需求，但带宽与AGP ×8一致，可很好地支持一般中低端显卡。在同样的价格和功能下，我们当然推荐SY-AMN6SI-RL。

梅捷SY-AMN6SI-RL采用小板设计，并且对内存、处理器、芯片组的布置进行了精心规划。一般的处理器风扇吹出的气流可以掠过内存和芯片

组散热片，加强了整体散热能力。而板上的4条内存插槽则提高了升级的灵活性，三相供电模块也完全可以满足AMD新型处理器的需求。

2.盈通AN611-AM2 参考价格：399元



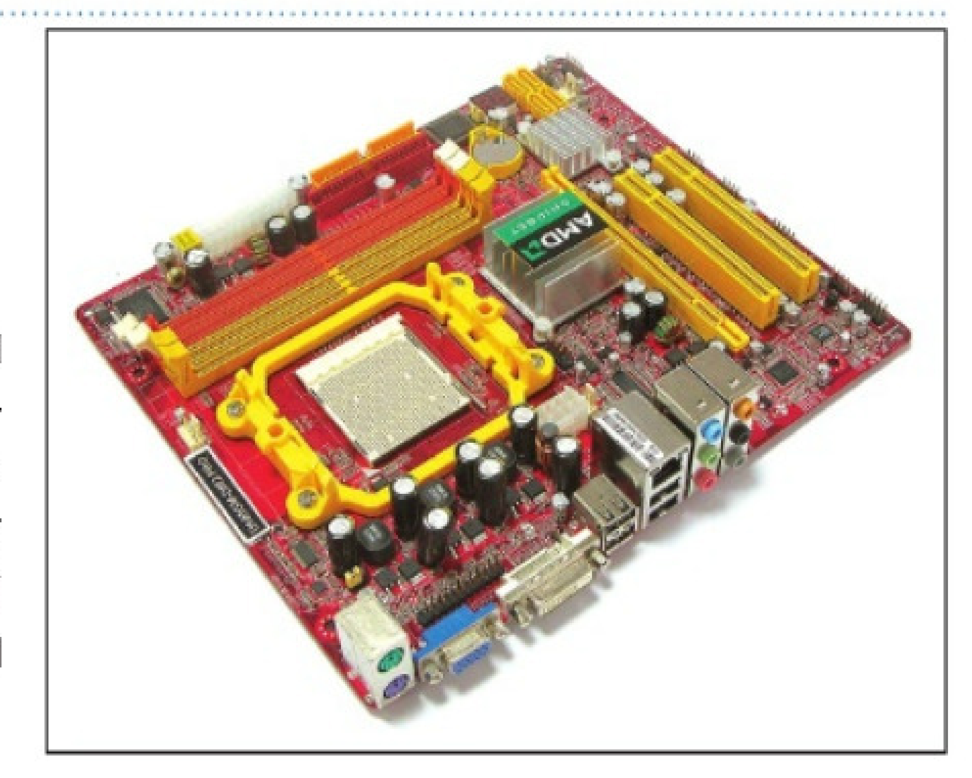
尽管C51芯片组出现在C61之前，但在最基本的功能和性能等方面，采用双芯片的C51系列并不弱于其后辈，甚至可以说C61才是C51的简化集成版产品。盈通AN611-AM2采用GeForce6100+nForce410的芯片搭配，不仅提供了性能不错的集成显示核心，而且可支持PCI-E ×16显卡接口以及4条内存插槽。

和梅捷产品相似，在同一价位盈通还提供了一款A6战警版主板。它采用C61S芯片组，设计中规中矩，提供了PCI-E ×16插槽（实际提供8个PCI-E通道）和两条内存扩展插槽，属于没有什么特点的mini-ATX C61S主板，不过低廉的价格还是有一定吸引力的。



3.华擎ALiveNF6G-VSTA 参考价格：445元

作为使用最高端C61芯片的产品，ALiveNF6G-VSTA在视频能力和扩展性方面都更加出色。同时，这款主板在设计上也较为“豪华”一点，因此稳定性、超频能力和扩展能力都更出色。值得注意的是这款产的品扩展能力，它的PCI-E ×16插槽真正提供了16个PCI-E通道，可以支持目前最强大的显卡；4条DDR2扩展插槽，则可支持最高8GB的内存容量；另外，这款产品还提供了多达10个USB 2.0接口。



4.双敏U690GM-DM2 PRO 参考价格：479元

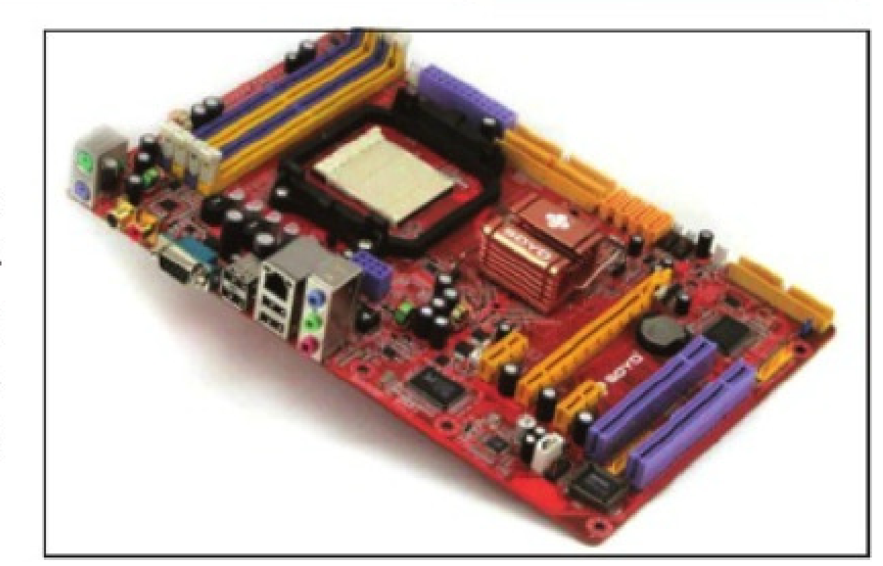
作为最新一代的芯片组和集成显卡芯片组，AMD 690G在显示性能和功能方面都比较出色。双敏U690GM-DM2 PRO是其中性价比尤为突出的一款。它采用mini-ATX板型，却拥有4个SATA接口；4条内存插槽和PCI-E ×16显卡接口，让它与同类产品相比在扩展性方面相当出色。另外它还拥有千兆网络接口以及一个板载Debug LED灯。值得一提的是双敏的690G系列产品相当丰富，不带Debug LED的U690GM-DM2售价469元，而拥有HDMI接口的产品则为499元。价格都较为接近，用户可根据自己的需求购买。

二、普通芯片组主板

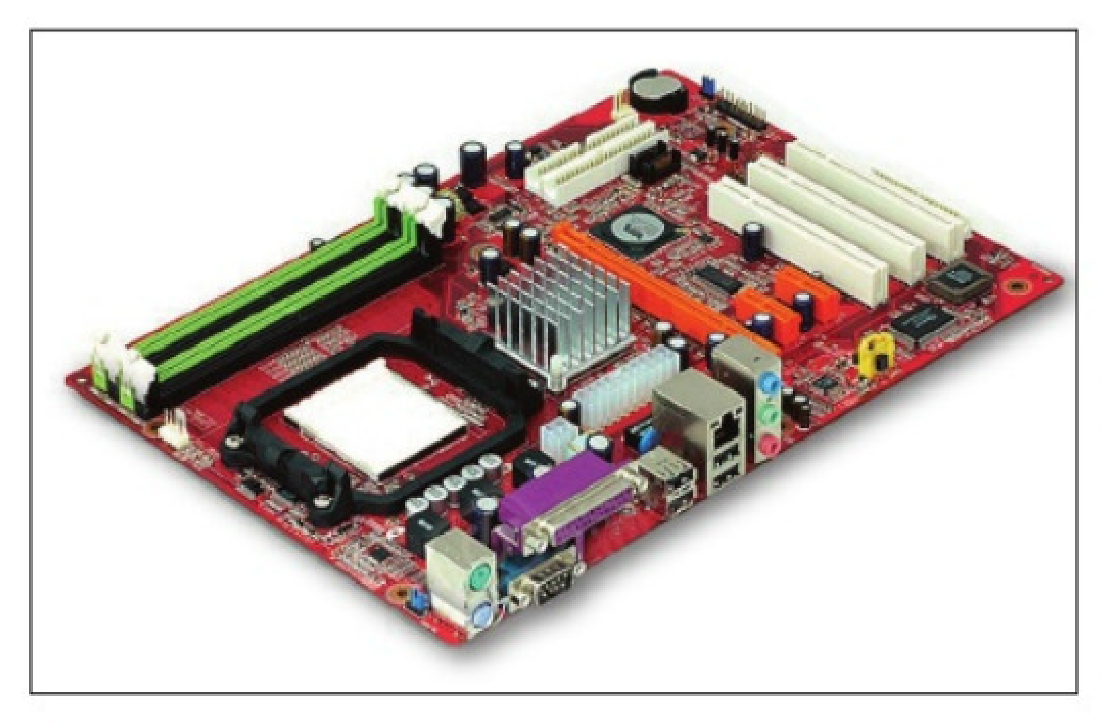
由于C61系列和690G等芯片组的搅局，AMD平台的独立芯片组似乎在气势上落于下风，但还是有不少值得推荐的优秀产品。在下表中我们同样选取了较为常见的中低端芯片组进行介绍。此外，还有一些芯片组因为不符合本文的主旨——例如高端的nForce590、不常见的SiS芯片组产品等——因此不再赘述。

芯片组	NVIDIA nForce5				VIA K8T890
代号	nForce500	nForce520（LE）	nForce550	nForce570 Ultra(SLI)	K8T890
北桥	nForce500	nForce520（LE）	nForce550	nForce570 Ultra(SLI)	K8T890
南桥	/	/	/	/	VT8237
PCI-E接口	1 ×16+4 ×1	1 ×16+3 ×1（2 ×1）	1 ×16+4 ×1	1 ×16(2 ×8)+4 ×1	1 ×16+4 ×1
SATA/PATA	4/2	4/1（2/1）	6/1	4/1	4/2
SATA规格	SATA II	SATA II	SATA II	SATA II	SATA
网络接口	1000MB	100MB	1000MB	1000MB×2	100MB
USB 2.0接口	10	8	10	10	8

1.梅捷SY-AMN500-RL 参考价格：399元



SY-AMN500-RL采用的nForce500芯片组其实就是nForce4系列，不过这样一改名就提升了一代。好在NVIDIA芯片组向来以规格超前而著称，因此SY-AMN500-RL在PCI-E、SATA2等先进规格方面也不落于人后，但是SATA接口和USB接口数量略少于“真正的”nForce5系列。不过nForce500减少2个SATA接口换来的是多一个IDE接口，相信这对于很多用户特别是升级用户还是非常有用的。SY-AMN500-RL功能全面，设计和做工、选料都比较不错。



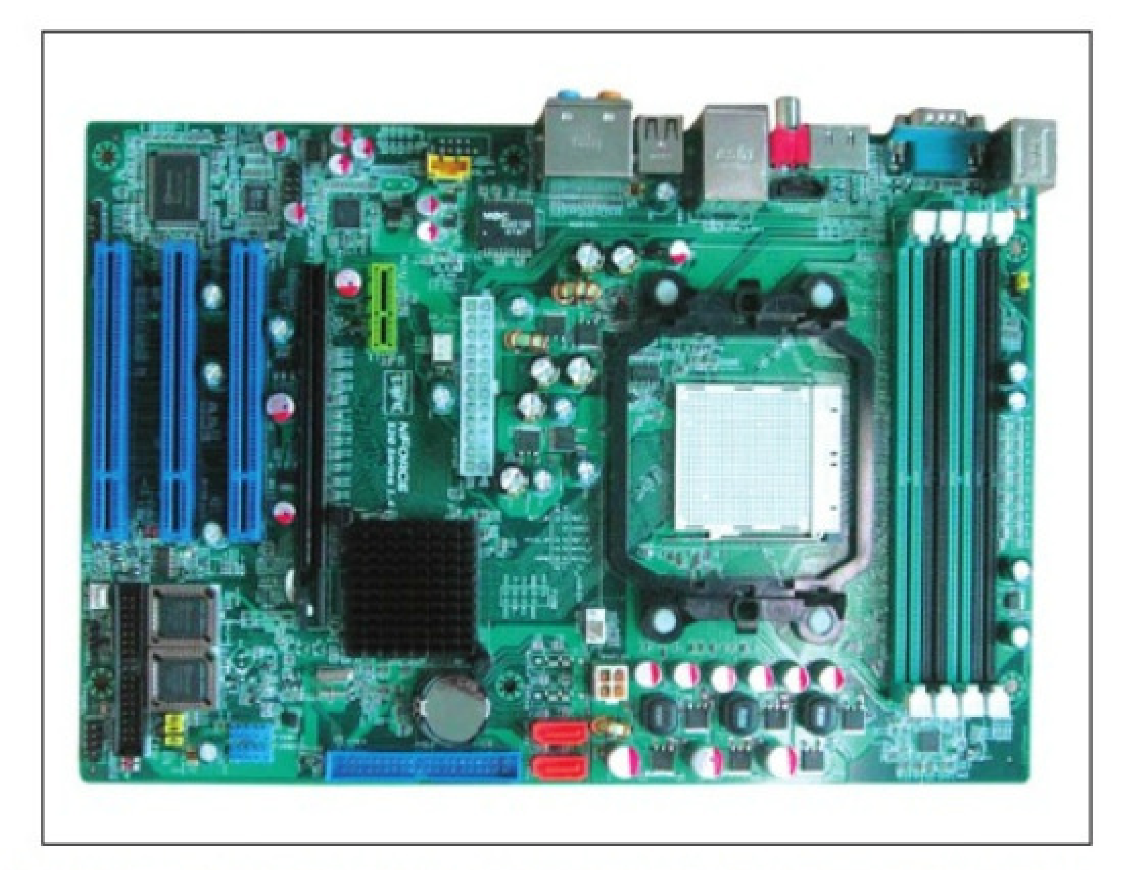
2.七彩虹C.KT9-M2 Ver1.4

参考价格：399元

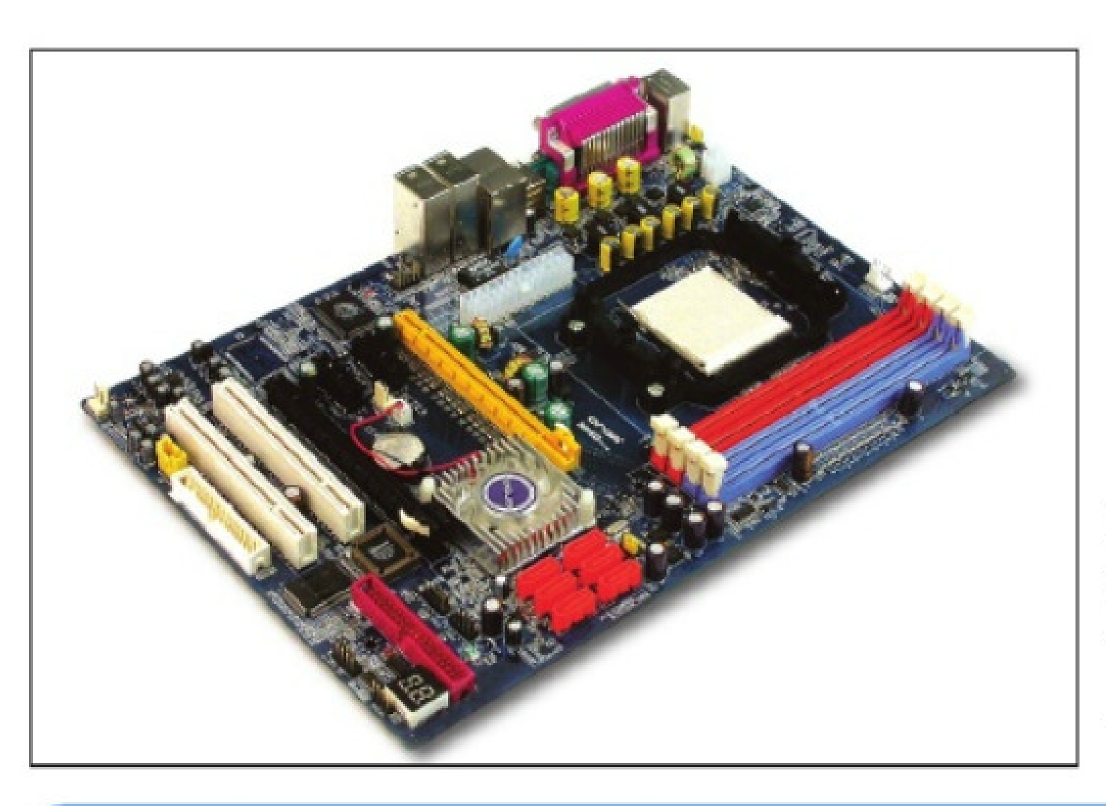
K8T890芯片组的规格目前并不算落伍，而采用这一芯片组的七彩虹C.KT9-M2 Ver1.4却将价格一路杀到了399元。它采用K8T890+VT8237R-Plus芯片组，可以支持主流AM2处理器和PCI-E ×16显卡，最大内存容量为4GB。另外，这是一款此价位较为少见的标准ATX主板。较为宽大的主板表面可以增加扩展配件的散热空间，并且可降低元器件、板卡等过于接近所造成的电磁干扰问题。需要注意的是，这款主板采用的VT8237南桥并不支持SATA II。

3.七彩虹C.N520E

参考价格：399元



在nForce5系列中，除了由nForce4直接改名而来的nForce500之外，最低端的产品就是nForce520 LE了。尽管在其规格中并未标明支持AMD双核处理器，但通过大量的测试表明，这款主板对Athlon64 X2处理器的支持还是相当不错的。七彩虹C.N520E只能支持8个USB接口以及2个SATA接口，其他方面的扩展能力没有什么变化。通过板载芯片，这款主板还可支持千兆网络接口和外接SATA接口——ESATA；另外还提供了音频同轴数字接口，配置相当不错。



4.昂达NF5D

参考价格：599元

作为一款采用中高端芯片组nForce570 SLI的产品，昂达NF5D的价格让人怦然心动。尽管价格相对低廉，但在设计上仍然有着中高端产品的大气。当然，这款产品最让人感兴趣的，还是其SLI功能；不过nForce570 SLI芯片组仅提供了双PCI-E ×8 SLI能力，略显遗憾。

关于MCP68芯片组

在本文临近截稿时，NVIDIA对抗AMD 690G的产品——MCP68芯片组发布，并且有相当多的品牌迅速将主板推向了市场。作为C61的后继型号，MCP68的改进主要有以下几点：1.采用GeForce7显示核心，更加强调视频应用。2.增强的扩展接口，包括全系列支持PCI-E ×16扩展接口，增加USB接口到12个，全线支持千兆网卡和DVI接口，以及开始对HDMI接口提供支持。

从上述两个特点可以看出，MCP68并非是关注性能的产品，实际上其显示性能也仅仅和690G集成的RADEON X1250在伯仲之间而已。MCP680在应用性方面下足了功夫，更多的接口和更强的视频能力，更快的网络速度，都是针对家庭娱乐用户而设计的。从目前的价格看，同品牌同档次的MCP68比C61主板贵100元左右，但价格仍在快速调整，很难评估各个品牌产品的性价比，所以我们并没有过多地关注它。

Intel平台篇

鉴于目前市场中处理器和内存、显卡的市场供给和价格情况，我们在选择与Intel处理器搭配的主板时，对Core 2 Duo核心和高频DDR2内存，及PCI-E总线的支持是最起码的要求。相信在新核心的赛扬和E21XX、E4XXX系列低端酷睿2处理器上市后，Intel将会把整个市场交给Core核心而彻底淘汰P4。因此，P4T800、P4M800、i865、i915芯片组系列等均不在本文考虑范围之内。

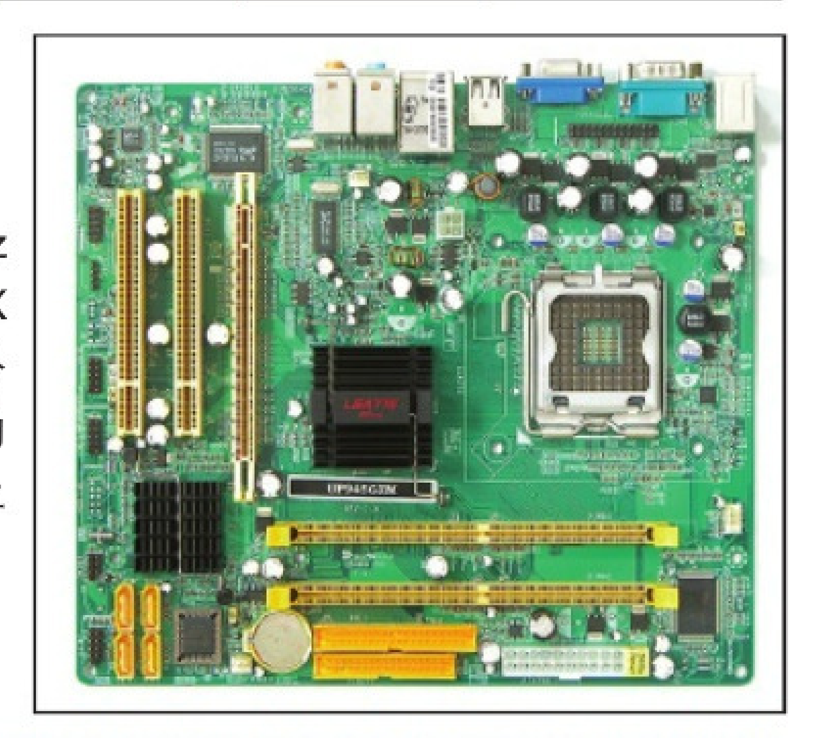
一、整合芯片组主板

目前应用于中低端Intel平台的整合型芯片组主要是i945/965系列和VIA P4M890。由于推出时间较早，因此产品型号繁多。其中个别型号根据不同的产品批次，对处理器的支持也有所区别，购买时需要特别注意。

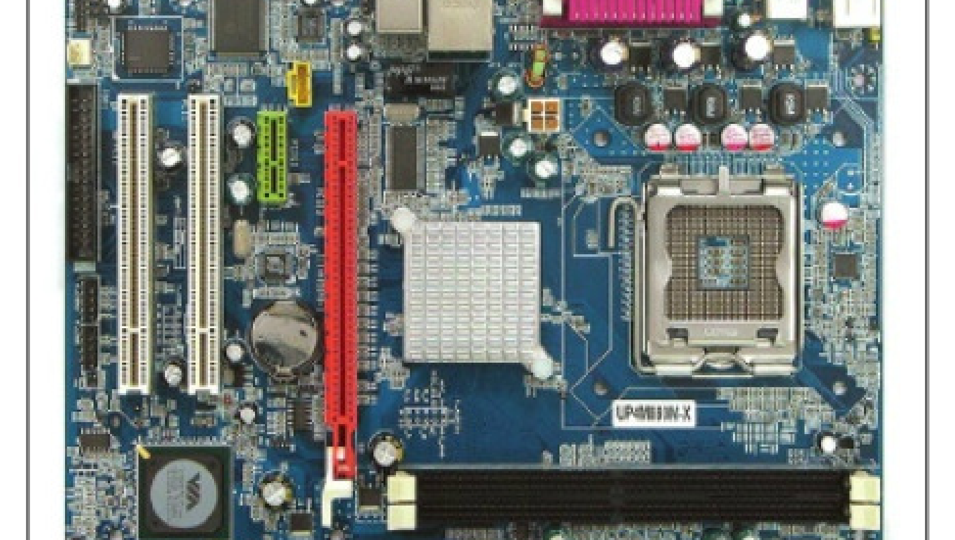
芯片组	i945系列				i965系列			P4M890
型号	i945GZ	i945GC	i945G	i946GZ	G965	Q965	Q963	P4M890
北桥	i945GZ	i945GC	i945G	i946GZ	G965	Q965	Q963	P4M890
南桥	ICH7	ICH7	ICH7	ICH7	ICH8	ICH8	ICH8	VT8237
集成显示核心	GMA950	GMA950	GMA950	GMA3000	GMA X3000	GMA X3000	GMA X3000	S3 Graphics UniChrome Pro
API支持	DirectX 9	DirectX 9	DirectX 9	DirectX 9	DirectX 9（SM3.0）	DirectX 9	DirectX 9	DirectX 9
最高外频	800MHz	800MHz	1066MHz	800MHz	1066MHz	1 066MHz	1066MHz	800MHz
最高内存支持	DDR2 533	DDR2 533	DDR2 667	DDR2 667	DDR2 800	DDR2 800	DDR2 667	DDR2 533
PCI-E扩展接口	×4	×16	×16	×16	×16	×16	/	×16
SATA/PATA	4/1	4/1	4/1	4/1	6/0	6/0	6/0	4/1
SATA规格	SATA II	SATA II	SATA II	SATA II	SATA II	SATA II	SATA II	SATA II
网络接口	1000M	1000M	1000M	1000M	1000M	1000M	1000M	100M
USB 2.0接口	8	8	8	8	10	10	10	8

1.双敏UP945GZM

参考价格：439元



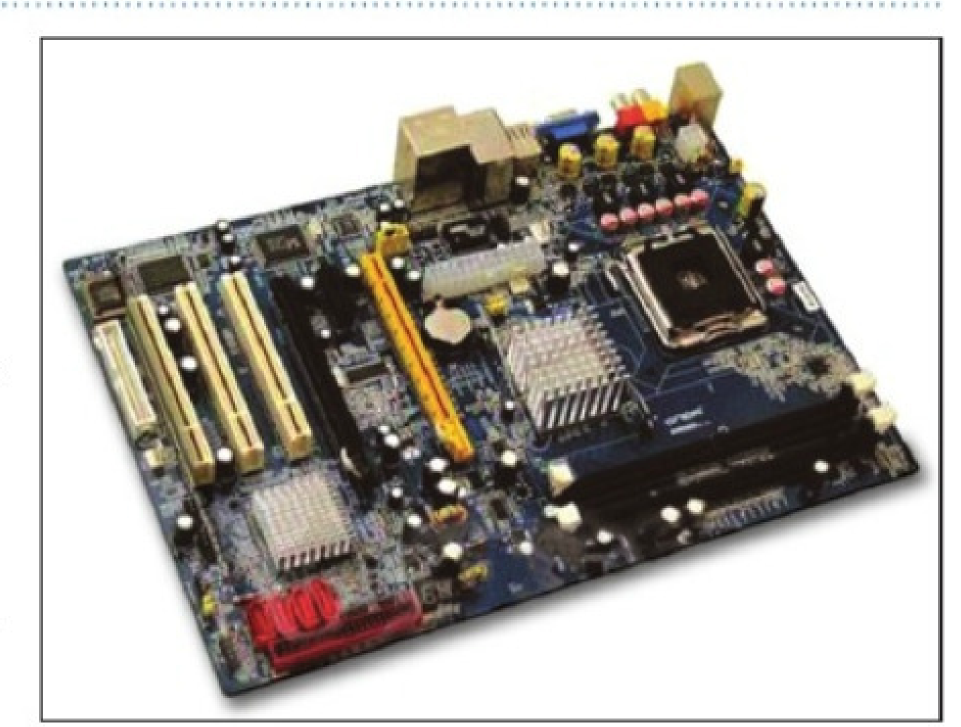
这款主板采用Micro-ATX小板设计，945GZ+ICH7芯片组，支持800/533MHz前端总线，因此只能支持低端Core核心处理器，如赛扬和酷睿E2XXX、E4XXX等。尽管如此，它的设计还是比较实在的，比如采用4路设计的处理器供电部分等。由于i945GZ芯片组并不提供PCI-E ×16插槽，因此双敏UP945GZM提供的显卡插槽仅仅是兼容PCI-E ×16显卡而已（实际上只具备4条PCI-E通道），加上仅提供两个内存槽，升级扩展能力有限。



2.双敏UP4M890M-X

参考价格：449元

这款主板采用VIA较新的P4M890芯片组，在规格、功能等方面与945GZ非常接近，不过它提供了真正的PCI-E ×16插槽，完全可以满足中高端显卡的需求。当然，它还是仅支持800MHz外频的处理器。因此，建议用户为它搭配一款中端显卡是比较合理的方案。

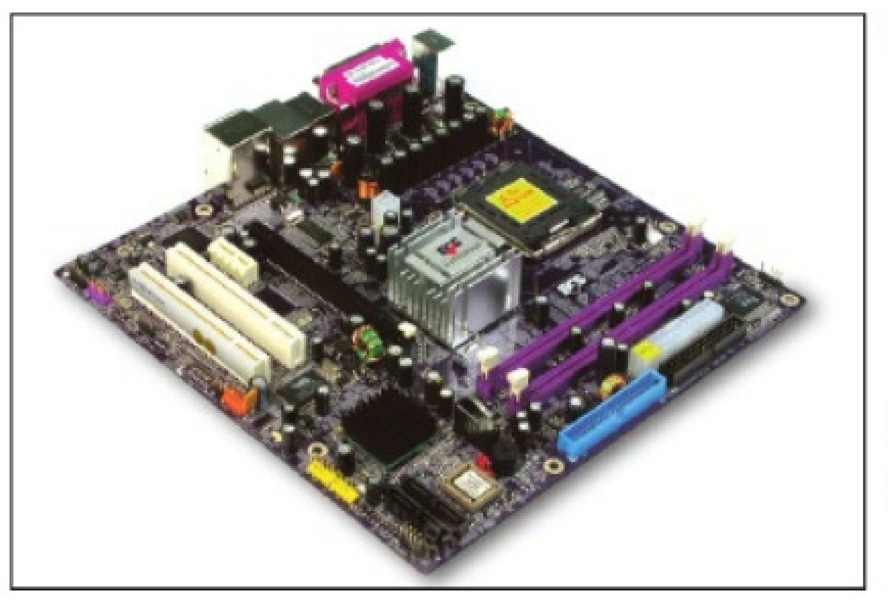


3.昂达946GZD

参考价格：450元

i946GZ是一款介于i945G和i945GZ之间，并采用了部分i965G技术，专为低端酷睿用户设计的产品。它所采用的GMA3000显示核心可以支持DirectX 9.0，视频和3D性能都比GMA950强大得多。

昂达946GZD将i946GZ的外频支持扩展到了1066MHz，能支持全系列酷睿处理器，还提供了双PCI-E ×16插槽，支持CrossFire功能。而四相供电则保证了酷睿处理器的稳定运行。它还配备了一般只出现在中高端系统上的千兆网卡以及板载Debug数字侦错灯。



4.精英945G-M3

参考价格：499元

作为一款可以支持1066MHz外频，使用Core 2 Duo E6XXX系列处理器的主板，精英945G-M3的性价比相当出色。不过需要注意的是，由于推出时间较早，因此有部分批次的主板并不能很好地支持酷睿处理器，购买时一定要注意其标注的规格。精英945G-M3还提供了千兆网络接口，不过它采用mini-ATX架构，因此只安装了2条内存插槽，升级空间和自由度略显不足。

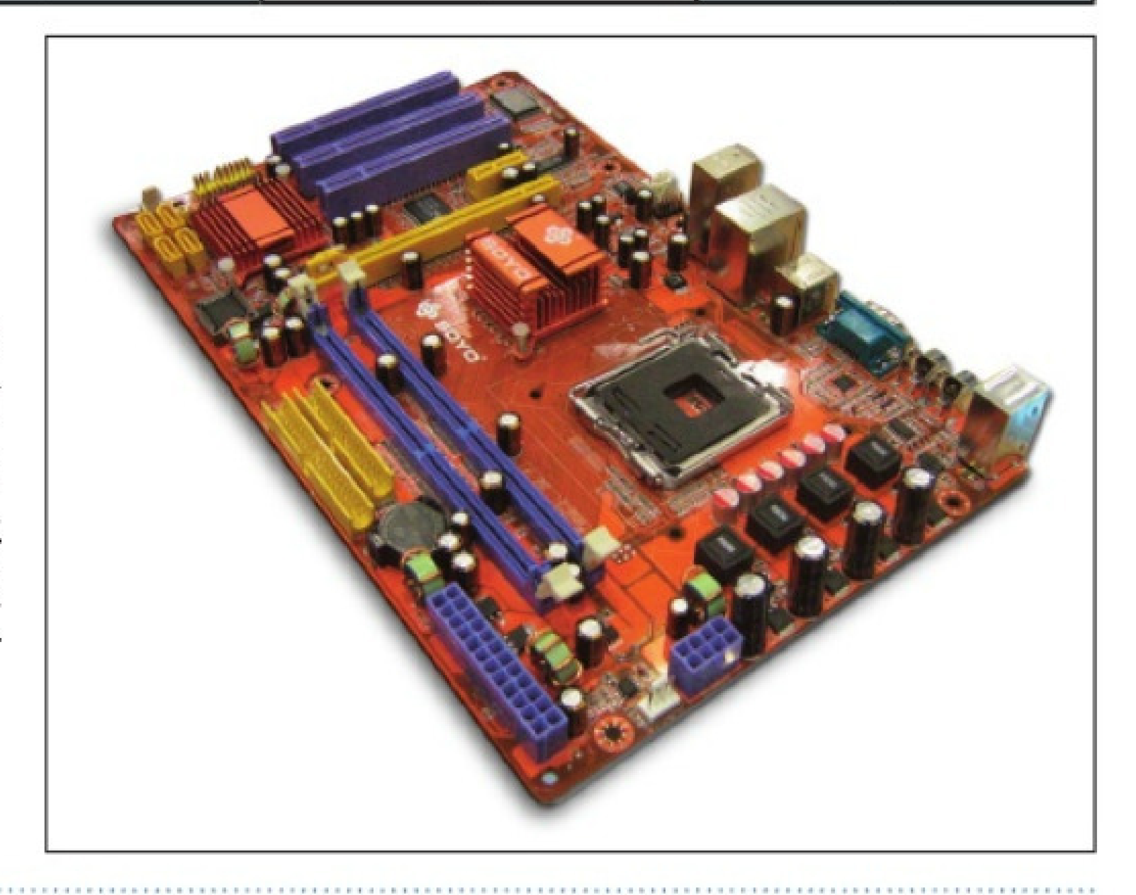
二、普通芯片组主板

在一般芯片组的选择上，当然也应该是以i945系列芯片起跳，另外辅以VIA PT890芯片。其实NVIDIA和ATI芯片组在Intel平台上的表现也比较出色，但内地零售市场很少见到相应产品。

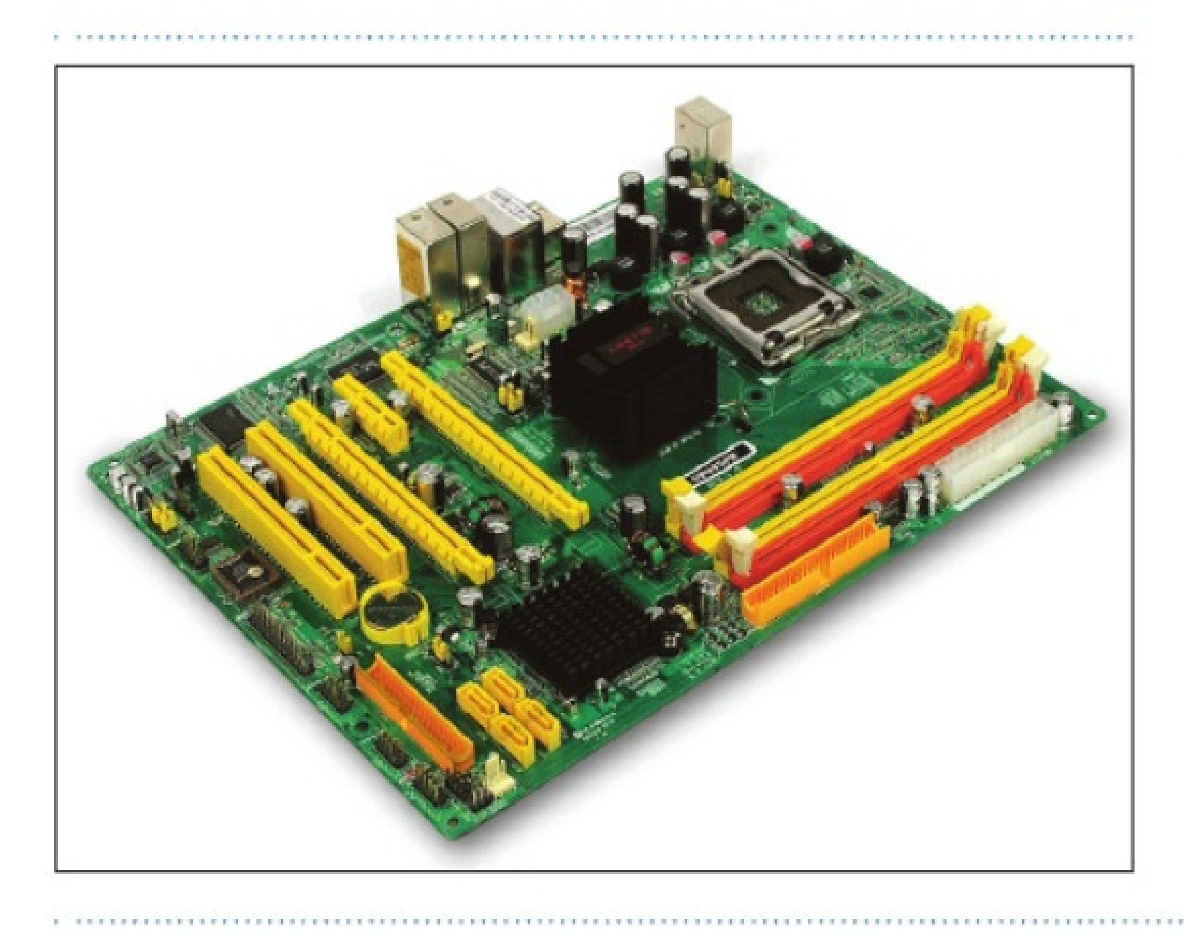
芯片组	i945系列			i965系列	PT890
型号	i945PL	i945P	i946PL	P965	PT890
北桥	i945PL	i945P	i946PL	P965	PT890
南桥	ICH7	ICH7	ICH7	ICH8	VT8237
最高外频	800MHz	1066MHz	800MHz	1066MHz	1066MHz
最高内存支持	DDR2 533	DDR2 667	DDR2 667	DDR2 800	DDR2 533
PCI-E扩展接口	×16	×16	×16	×16	×16
SATA/PATA	4/1	4/1	4/1	6/0	4/1
SATA规格	SATA II	SATA II	SATA II	SATA II	SATA II
网络接口	1000MB	1000MB	1000MB	1000MB	100MB
USB 2.0接口	8	8	8	10	8

1.梅捷SY-I5P4LE3-L

参考价格：398元



梅捷SY-I5P4LE3-L是目前最廉价的酷睿主板之一，而且和同价位产品相比，无论是设计还是做工选料方面都更加吸引人，例如它在处理器供电电路中使用的四相供电设计。而且这款主板同样使用了标准ATX板型而非mini-ATX，更大的空间在散热、抗干扰以及安装等方面都有一定优势。不过这款产品采用的945PL芯片只能提供800MHz外频，加上板型较窄，仅有2条内存插槽，因此扩展性受到一定限制。



2.双敏UP945PN

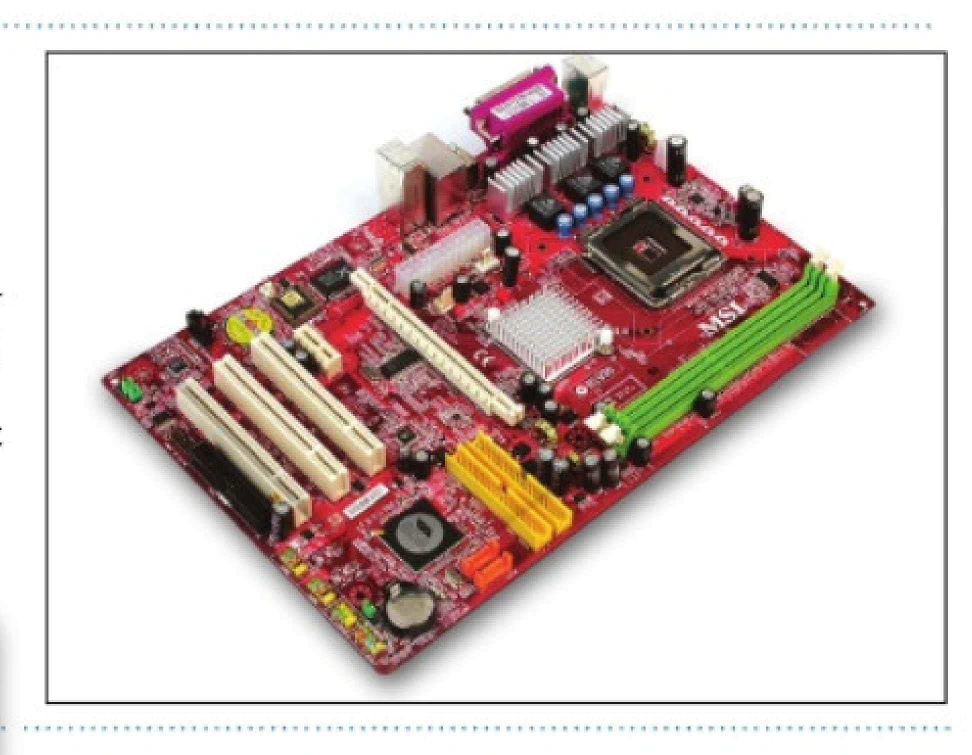
参考价格：499元

双敏UP945PN主板采用绿色PCB板，ATX板型，Intel I945P+ICH7芯片组，并给南北桥都加装了散热片帮助散热。支持1066/800/533MHz前端总线，能够使用Intel LGA775全系列处理器，包括Core 2 Duo E6X00和E4300。

它也采用四相供电设计，可以更稳定地支持高频酷睿处理器。板载两个PCI-E ×16插槽，可以支持PCI-E ×16+×4的双卡互连，另外还支持CrossFire技术（不过属于较早期的），所以用户要购买专用的CrossFire版显卡。中高端产品中流行的千兆网络接口也同样出现在这款主板上。

3.微星PT890 Neo-V

参考价格：450元



采用VIA PT890系列芯片组的微星PT890 Neo-V拥有出色的性价比。它采用PT890北桥芯片和VT8237R PLUS南桥芯片，提供了1066MHz前端总线速度，可以支持全系列酷睿处理器。内存方面，由于主板只提供了2条DIMM插槽，而且只能支持到DDR2 533规格的内存，无论是性能还是扩展能力方面都很一般。

总　　结

本文介绍的都是近期性价比比较突出的产品，但随着市场的快速变化，这些产品能否继续保持目前性价比的领先地位，还是个未知数。本文对每款产品都提出了自己的评价，希望用户在选购时能够参考评价中涉及的项目进行考察——只买对的，不选贵的——选择适合自己需求又物美价廉的产品才是我们不变的宗旨。P

市场动态



编者按：本月市场相对平淡，各产品线都没有太多重量级的消息出现。在Intel发布Santa Rosa平台之后，市场中采用该平台的笔记本电脑越来越多，但对于消费者来说更愿意购买更高性价比的老款产品。

手机


诺基亚N76

本月手机市场热闹非凡，新款手机的上市大大刺激了消费者的购买欲望。诺基亚5700、N76等手机相继上市，都徘徊在中等价位；而N73在跌破3000元以后也使得其性价比大大提升，市场竞争力更强。索尼爱立信W610c作为一款音乐手机新秀，不到2400元的价格还是很不错的。

数码相机


佳能S5 IS

近期数码相机市场虽然较为平静，各品牌的多款产品不断降价还是让市场出现了一些亮点。佳能方面，千万像素的A640价格降到了2300元；最新的长焦机型——S5IS也在近期上市，预计售价为3550元。松下方面备受关注的FX30已降至2150元，FX3更跌至1450元。索尼方面，整体还是保持平稳势头，不过几款降价的产品还是值得关注。α 100单机已跌至5250元，索尼入门级卡片相机S800也跌到了1730元。

个人音频播放器

近期随身听市场新品不断，各大品牌都推出了重量级产品。索尼随身听新机NW-A800终于上市，内置2GB闪存的NW-A805、内置4GB闪存的NW-A806上市价格分别为1599元和2099元。艾利和CLIX红线版也如期登陆，4GB版本1699元。而台电T39是台电今年的一款主推产品，是首部触屏式的国产视频MP3，4GB的价格为799元。


艾利和CLIX红线版

中关村数码产品参考价格 单位：人民币（元）			
手机	诺基亚	E50/N70/5070/N73/5300/N72/N93/N93i/N95	1599/2100/899/2990/1599/2299/5300/5888/7280
手机	摩托罗拉	A1200/E680g/L6/V3i/L6g/C119/K1	2199/1788/899/1210/899/199/1800
手机	索尼爱立信	M608c/K790c/W888c/W958c/W610c/W700c	2480/2499/3299/3999/2399/1599
手机	三星	D828/D808/E258/D908/X828/D528/E898/D838	1999/1999/1499/2650/1999/1799/1999/2999
手机	LG	KG70/KG90n	3099/2799
数码相机	佳能	A630/A640/IXUS850/IXUS900TI/IXUS 70/EOS400D（单机）/EOS400D（套机）	1899/2250/2650/2800/1950/5000/5850
数码相机	尼康	S9/S10/D40/D80（单机）/D80（套机）	1880/2260/4280/6900/8700
数码相机	索尼	T100/T20/W90/W80/α 100（单镜头套装）	2650/2150/2080/1890/5830
数码相机	三星	NV3/NV10/S600/S700/S800/S1000	2350/2650/1150/1450/1530/1900
数码相机	奥林巴斯	μ 810/μ 750/μ 1000/FE-130/FE-170/FE-190	2260/2600/2760/1180/1380/1580
数码相机	富士	S5600/s9500/F30/z3	1900/3600/1750/1350
数码相机	aigo爱国者	V500/V760/V1000	1050/1450/1990
数码相机	卡西欧	Z60/Z600/Z1000	1350/2140/2450
MP3	苹果iPod nano 2代	2GB/4GB/8GB	1200/1720/2200/
MP3	三星	YP-T9BZB 1GB/YP-T9BZB 2GB	1399/1599
MP3	索尼	NW-S203F 1GB/NW-S203F 2GB	1099/1399
MP3	魅族	E3 1GB/miniplayer SP 4GB/miniplayer SP 8GB	350/699/999
MP3	艾利和	T107/T109/S10 1GB/S10 2GB/u10 1GB/u10 2GB/CLIX 4GB	799/1049/859/1099/1119/1449/1699
MP3	爱欧迪	X5 20GB/T2 1GB/T2 2GB/U3 512MB/U3 1GB	2090/950/1290/890/750
MP3	爱国者	F958 512MB/音效王P892 512MB	499/859
MP3	昂达	VX939+ 1GB/VX979 1GB/VX979 2GB/VX828 1GB/VX828/VX858 2GB	299/399/499/349/449/599
MP4	纽曼	高清王M1000 20G/全能王M2000 20G/全能王M3000 20G	2999/2999/3999
MP4	爱可视	Gmini402 Camcorder 20G/Gmini402 20G	2699/2599
MP4	aigo爱国者	视觉王MP-E868 1G	1699

CPU

目前Intel和AMD都在为了暑促拼命厮杀。AMD盒装65nm的3600+已降到460元，而3800+降到了510元，也是目前AMD主推的一款处理器；此外，AMD最高端的X2双核处理器X2 6000+终于现身中关村，报价为2990元。Intel方面，最低端的酷睿处理器赛扬420已经到货，售价仅250元，相当低廉；根据各方面评测来看，其性能确实要强于AMD的闪龙系列。

内存

内存价格终于开始上涨，中间有几天曾回落过，但仍然是涨势。目前1GB DDR2 667内存已比前段时间的最低价高出40元，估计还会持续上涨。


苹果 MacBook MB063CH笔记本

笔记本电脑

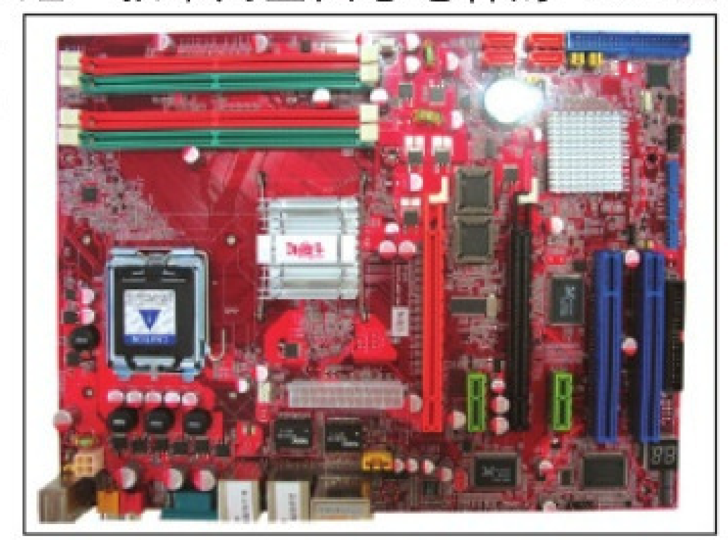
越来越多Santa Rosa平台产品的上市给市场带来了新的冲击。惠普520（GH632AA）上市，延续了惠普500系列产品的高性价比，采用双核处理器，价格仅为5700元。另外惠普的Santa Rosa笔记本电脑终于亮相。这款Compaq 6510b（GM949PA）报价8800元，虽然没有采用独立显示芯片，但是报价还是相当有竞争力的。联想经典商务笔记本昭阳E290G系列本月到货，昭阳E290GT2350与之前的款型相比，在处理器上有所变化，售价为6699元。苹果也推出了最新款的MacBook笔记本。MacBook MB063CH/A同以往不同的是它采用了黑色外观，给人耳目一新的感觉；T7400处理器、160GB硬盘的主流配置，售价为13 490元。从最近Santa Rosa平台机型逐渐增多来看，近期老款机型的降价在所难免，这也使得人们在笔记本电脑的选择越来越多。

硬盘

硬盘由于货源充足，价格有所下调，尤其是500GB以上的大容量硬盘，价格的回落令更多用户怦然心动。

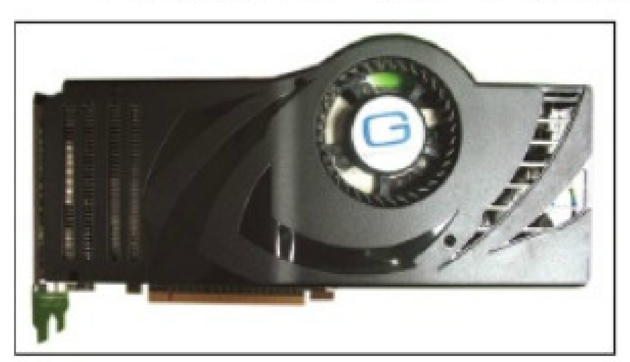
主板

近期所有AMD、NVIDIA、Intel芯片组的主板都在调价。Intel为了给P35系列让路，已经开始对965P清仓。七彩虹一款采用全固态电容的P965主板——C.P965 Deluxe只卖699元。AMD方面，号称挑战nForce570 SLI的570X主板发布，捷波的一款采用570X芯片组的产品仅售599元。


七彩虹C.P965 Deluxe

显卡

NVIDIA最强的显卡GeForce 8800 Ultra到货，大部分品牌定价在6500元左右。而对于GeForce 7系列，NV在抓紧清仓。小影霸将采用1.4ns显存的7600GS降到了超低价位，128MB的仅499元，256MB的549元，性价比非常不错。ATI方面，则发布了2600XT显卡，但市场上还没有到货。


耕升 GeForce 8800 Ultra

显示器

由于近期国际市场面板价格继续攀升，使得显示器厂家成本进一步增加，而另一方面多年亏损的翰宇彩晶和华映等面板厂商都因为此次大涨价而扭亏为盈。但厂家并没有因此停止竞争；相反却准备在暑期旺季来临之前，抢占先机。由于17和19英寸面板的涨价，多数厂家并没把促销重点放在这方面，而是放在22和20英寸身上。AOC除了将自己的203VW降到了1699元，再次将210V调到了2099元。一方面是出于竞争考虑，另外也为新的廉价21.6英寸显示器的上市做好了准备。本月飞利浦将旗下主流型号的面板全部更换成LPL面板，性价比大为提升；而170S7还提升为双接口，不过价格也因此涨到了1580元。三星将205BW降到了1899元，226BW降到2180元。考虑到赠送的USB电视盒，实际价格已降到2000元以下。至此所有主流品牌20英寸宽屏都降到了2000元以下，相信不久这种势头会蔓延到22英寸宽屏身上。LG L206WTQ的上市标志着6系列显示器布局完成，不过目前价格普遍较高。优派一反常态在17英寸宽屏上做文章，近期重点几乎都放在了新推出的VA1721WM身上。长城又推出一款新的廉价22英寸宽屏，Z221价格只要1999元。


三星206BW

中关村硬件产品参考价格 单位：人民币（元）

笔记本电脑	惠普	HP520（GH632AA）/CompaqPresario V3240AU	5700/5588
	方正	S620A（VUS620A-420）/T630P（VUT630P-052）	5299/6399
	宏碁	Aspire 5573ZNWXCi/Aspire 5573ANWXCi	5899/6999
	ThinkPad	R60e 0658CE2/R60e 0658EKC	6300/6700
	华硕	A8Sc A8H73Sc-SL	13 999
	联想	昭阳E290GT2350	6699
	苹果	MacBook MB063CH/A	13 490
CPU	Core 2 Duo	E6320（散）/E4300（散）/Pentium E2140（散）/Pentium E2140（散）/Celeron 420（散）	1180/790/520/600/250
	Pentium4	631（散）/PentiumD 925（散）	450/625
	Sempron64（AM2盒）	3000+/3200+/3400+	215/240/275
	Athlon64 X2（AM2盒）	3600+（65nm）/3800+/4000+/4800+/6000+	465/510/645/缺/2990
内存	Hynix颗粒散条	DDR2 667 512MB/1GB	175/缺货
	金士顿	DDR 400 512MB/1GB	255/495
	金士顿	DDR2 667 512MB/1GB	155/275
	宇瞻	DDR 400 512MB/1GB	250/500
	宇瞻	DDR2 667 512MB/1GB	230/465
硬盘	迈拓金钻	10代3年盒装80/160GB	340/410
	西部数据	800JB/1600JB	320/400
	西部数据	2500JB/3200JB	490/605
	希捷酷鱼	80GB/160GB/200GB/250GB	355/400/缺货/500
	日立笔记本硬盘	（5400r/min）60GB/80GB/120GB	340/390/495
主板	华硕	Striker Extreme/P5B/A8N5X/K8N	3388/999/760/550
	微星	P965 Neo/915GLM-V/GA-K8N51GMF	990/550/530
	技嘉	GA-965P-DS3/GA-P35-DQ6	1288/2088
	升技	KN9 SLI/GD8/AN8-V/AB9	999/690/790/999
	精英	P965T-A/NF4-A939	899/549
	七彩虹	C.A69G-K/C.P965 Deluxe	499/699
	昂达	A69T/N68PV/NF4S/RS482S	599/599/480/549
	华擎	ALiveNF5-Vista	490
	双敏	UP945GCM PRO/U690GM-HDMI	540/570
	捷波	悍马HA02-GT	599
显卡	铭瑄	狂镭X800XL白金版	399
	华硕	EN7300GT TOP/HTD/128MB EAX1650XT CF/2DHT/256MB	580/1760
	XFX（讯景）	T73G-UAC/T73E-NAD	999/699
	丽台	PX7600GT TDH 256M/PX7600GS游戏版/A6800XT TDH	990/890/780
	艾尔莎	影雷者760GT PH2 256B3 2DT（凤凰号2）	999
	七彩虹	镭风X1550 CF 256M黄金版/天行7300GT CF黄金版128M F50	499/499
	蓝宝石	X1650 Pro海外版/X1950GT	699/1099
	迪兰恒进	镭姬杀手X1950 PRO	1399
	双敏	速配PCX7618GS PRO限量版/速配PCX7318GT增强版/双敏火旋风PCX16528XT	599/499/699
	盈通	X1650GT-256GD3/镭龙R2900XT-512GD3豪华版	599/3299
	小影霸	GTS3/GTS3 Pro	499/549
	耕升	GeForce 8800 Ultra	8500
	富彩	7600GS魔龙版/7300GT炎龙版	599/499
显示器	三星LCD	740NW/740N+/940NW/940N+/940BW/932+/931BW/206BW/226BW/932GW	1480/1560/1690/1790/1740/1950/1950/2180/2650/2059
	三星	788DF/793DF/796MB+	840/910/1050
	飞利浦LCD	190CW7/170S7/190X7/107C7/200WB7	1680/1590/1990/1530/2690
	LG LCD	L1719S/L226WTQ/L1751U/L194WT/L194CW/L204WT/L196WTQ	1480/2699/1599/1599/1690/1899/1999
	BenQ LCD	FP71G+/FP91G+/FP93V/FP91V+	1420/1799/1790/2090
	优派 LCD	N1900W/VG702/VA1703wb/VX1932wm/VA1721wmb	2099/1390/1390/1899/1400
	AOC	203VW	1699
	长城	Z201/Z221	1699/2088
	玛雅	W202V悍马版	1699

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期：2007年6月22日



头牌新闻

AMD推出ATI RADEON HD 2000系列显卡

■ 本刊记者 壹分



AMD全球高级副总裁兼大中华区总裁郭可尊女士

6月12日，AMD在北京发布了RADEON HD 2000系列新一代显卡。该系列产品是自AMD成功并购ATI之后，在图形显示领域的第一个结晶。AMD全球高级副总裁兼大中华区总裁郭可尊女士、AMD图形卡产品部高级副总裁Rick Bergman先生及众多OEM合作伙伴与板卡厂商代表共同出席本次发布会。全新发布的RADEON HD 2000系列整合了目前业界最为领先的新一代图形显示技术。它由10个不同档次的产品组成，主要面向桌面和移动计算应用，硬件支持DirectX 10和高清视频加速（通过专门的UVD芯片）。该系列产品也是业内首批使用65纳米工艺技术的中端和入门级图形处理器产品。

郭可尊女士表示：“通过对ATI的成功并购，全新AMD成为当今业界唯一同时拥有处理器、图形显示、芯片组创新能力的整合平台供应商。RADEON HD 2000系列新一代显示产品的发布，进一步确立了AMD的技术领先优势。未来，全新的AMD将坚持开放平台策略，与合作伙伴一道，为企业及个人用户提供包括笔记本、台式机、工作站、服务器和消费电子产品的解决方案。我们深信，全新AMD将带给我们客户前所未有的多样性选择，共同开创更加灿烂的未来！”AMD已与包括华硕电脑、微星科技、蓝宝科技、七彩虹、迪兰恒进、双敏等中国渠道商建立了广泛的合作伙伴关系。对于终端用户而言，购买新的RADEON HD 2000系列显卡的途径将与过去一样。

同时，AMD宣布已与包括IBM、HP、Dell、联想、方正、同方、TCL、七喜等国内外OEM厂商建立了紧密的战略合作关系，联想集团副总裁夏立先生表示：“我们很高兴看到基于全新AMD开放式平台技术的RADEON HD 2000系列产品的问世，为消费者提供极致视觉体验，同时也将创新和发展推向了更高的水平。我们相信，在‘开放共赢’的基础上，全新的AMD将为我们之间的合作注入新的活力。联想与AMD在今后合作将朝着多元化的方向前进，为用户带来更多的选择。”

另外，在本次发布会上AMD还透露了进一步的发展计划，未来会将CPU与GPU的功能逐步整合，取长补短打造全新的芯片，届时终端用户将不用单独购买CPU或显卡。若此计划获得成功，将对整个业界和目前的计算机应用方式产生极大影响。P



软件圈

点击科技展示新品战略

6月13日，点击科技在北京华彬大厦的阳光厅召开“Lava-Lava新产品·新联盟·新生态”战略发布会，正式发布了其Lava-Lava平台战略，同时发布了基于该平台的两款即时通讯产品——Lava-Lava个人版和Lava-Lava企业版（即竞开通讯之星，GK-Express）。来自软件厂商、系统集成商、游戏厂商及各类网站的百余位老总和代表与会，共同宣布与点击科技建立基于Lava-Lava平台的战略合作关系。点击科技总裁王志东在会上表示：“在市场推广与营销中，点击科技将广泛建立并大力发展ISV、SI等合作联盟，与各行业领域的企业应用系统集成商、企业应用软件开发商等全面合作，为相关行业和领域的企业信息化用户提供整体系统解决方案，以实现共赢。”目前，包括用友致远、新锐互动、万户网络、大唐高鸿、博索科技等在内的近30家ISV、SI厂商已与点击科技签订了战略合作协议。



ICDL中国与奥运携手开展电脑使用认证

6月15日，ICDL（国际电脑使用执照）中国在北京召开2007战略发布会，宣布与北京奥组委、信息产业部电子教育与考试中心、中国计算机学会等机构展开多方合作，北京奥组委相关领导出席了会议。会上宣布将为50万奥运志愿者提供免费的ICDL认证。目前ICDL在150多个国家均可考试，考试语言多达40多种，实行模块化考试，所有考试均强调实际应用和操作技能，任何人不论其年龄、性别、学历、工作经验和背景都可参加。ICDL考试参加人数至今已超过3 000万人次，受到联合国、欧盟等国际性组织和跨国公司的全面认可。本次发布会也受到了众多考试培训机构的关注，参加会议的有来自北京、辽宁、江苏等地的培训机构和学校，及英国驻华大使馆等其他拟引进ICDL作为内部工作人员IT技能标准的机构代表。



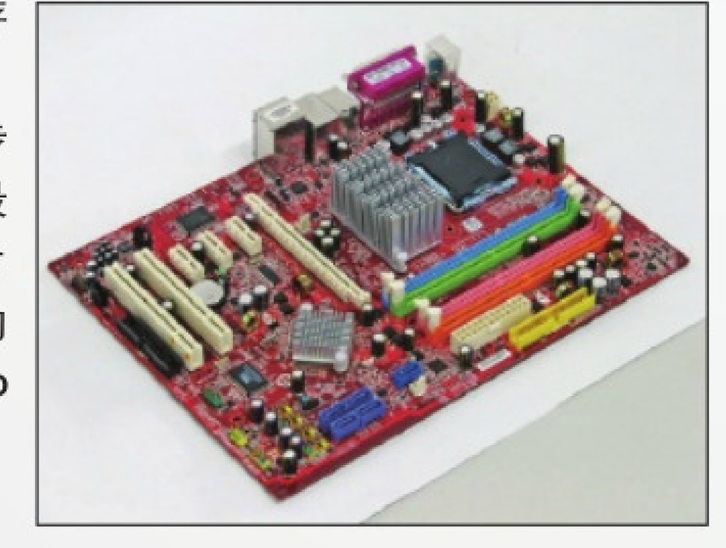
硬件店

华硕发布全新一代英特尔迅驰双核笔记本



6月12日，华硕在北京召开“自由创想，自由体验”全新英特尔迅驰笔记本新品发布会，推出了A8Sc、G1S、G2S、F3S、W7S、R1E等9款基于全新英特尔迅驰处理器技术的新品，分别面向游戏、移动、数字家庭、商务等应用领域。全新英特尔迅驰处理器技术拥有更快的处理器和芯片组，效果更为出众的视频和图像，信号更强、速度更快的无线传输，更高能效和更长的电池续航时间，及一个可加速系统启动时间和应用软件装载速度的可选组件（详见本期新品初评栏目文章）。此次华硕在各产品线中完整构建了基于全新英特尔迅驰处理器技术的代表机型，还将NVIDIA GeForce Go 8600及多款新一代独立显卡植入其中。

微星DDR3主板



为了解决DDR2内存带宽不够带来的困境，Intel在2007年将平台逐步转向DDR3内存，微星最新问世的P35系列芯片组正是顺应DDR3时代的产品。在微星P35 Neo Combo主板的命名中，Combo意味着DDR2、DDR3内存全兼容。有了内存Combo技术，这款主板给用户带来巨大的内存选择自由。用户可在现在选择价格低廉的DDR2内存，并在日后DDR3内存大量问世时平滑过渡，在整个内存改朝换代过程中避免浪费。在这款主板上有2个DDR2内存插槽和2个DDR3内存插槽——无论用DDR2内存还是DDR3内存，用户都可轻松组建双通道系统。同时，该主板还能自动识别插入内存的种类，完全无须用户设置和干预。凭借改良后的双通道内存控制器，P35 Neo Combo主板即便搭配和P965主板完全相同的内存，在内存带宽方面也将领先5%～10%。

北通开展“感恩月”活动

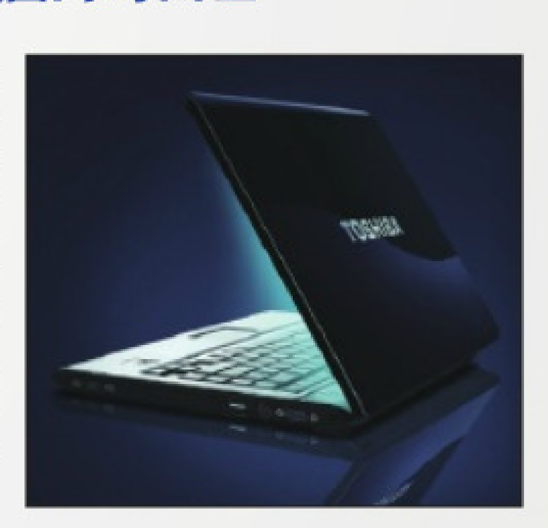
7月8日至8月20日，北通公司在全国开展“北通感恩月，好礼三重送”有奖活动。活动期间，消费者凡购买北通指定的PC游戏外设，即可参与该有奖活动。一重好礼：凡购买指定产品，可立即获赠电子版“游戏宝典”。二重好礼：凡购买瞬风方向盘，北通方向盘3130，赠北通时尚运动水壶；凡购北通战戟、北通神鹰、北通战弩、北通幻影318，赠北通纪念版手机链。三重好礼：凡购买北通指定产品的消费者都有机会获得“北通感恩惊喜大奖”——Wii主机套餐、PSP掌机套餐等奖品。所有北通忠实消费者还可以参与“北通感恩月，许愿大行动”，机会多多，不容错过。详情请查阅终端宣传资料和北通官方网站：www.betop-cn.com。

Chilly Vent 99元即可入手



如果还在为自己的AMD散装片加什么散热器犹豫，你可能要错过大幅度降价至99元，拥有低至22分贝噪声，满载时比原装风扇低16℃之多，具有强大散热效能的华硕Chilly Vent散热器了。该产品拥有强大的散热能力，采用纯铜底座加热导管加快CPU温度的迅速传递，全重398g，比其他同类散热器减少至少50%的重量。但如此轻小的“身材”却因47片以梯形整齐排列的鳍片而有效增加热交换区域30%，同时隧道式的风扇构架最大化提高了空气流量。8cm风扇随温度的变化而保持均等的转速，保证CPU在任何情况下低温正常作业。相信这款适合K8的散热器会成为DIYer的宠儿。

TOSHIBA 5款新品笔记本电脑同时面世



6月14日，笔记本电脑的“鼻祖”——日本东芝公司在北京推出5款全新的笔记本电脑，分别是：刀锋战士Portégé R500系列、玲珑战士Portégé M600系列、娱乐战士 Satellite A200系列、全能战士Satellite M200系列及激情战士Satellite L40系列。株式会社东芝PC社EVP末泽先生、株式会社东芝PC社亚洲部事业部部长风间先生、东芝电脑网络（上海）有限公司总经理石渡敏郎先生等东芝高层悉数出席了此次新品发布会，并发布了相应的市场、产品策略。

黑金刚笔记本内存DDR2-1G -667

KINGBOX推出黑金刚笔记本内存DDR2-1G-667，它采用双色6层PCB板设计，正面为红色，背面为紫色。双色板设计主要利用远红外线散热，能使内存的运作更加稳定。双面搭载8颗128MB优质DDR2颗粒，组成了1GB的内存规格。该内存做工和用料相当到位，走线清晰；内存金手指使用电镀金工艺，金层色泽纯正，具有极好的耐磨和防氧化特性。整体做工中规中矩，微型贴片电容和8Pin电阻排均装贴整齐，无任何缩水迹象。产品采用透明防静电包装盒，设计新颖独特，面幅宽大，浏览产品外观便捷。



市场参考价：330元。

朗科真皮移动硬盘K300

日前，移动存储厂商朗科公司宣布：一款以真皮制作的移动硬盘K300正式上市。K300规格为2.5英寸，采用了精致的铝合金拉丝工艺，并配置高档真皮外套，外观手感均很不错。一直以来移动硬盘都被视为“办公工具”，但随着时间的推移，越来越多的商务人士希望能在办公之外，移动硬



硬盘更增添几分时尚气质，而这一款皮套创意的K300正是迎合这种消费需求的作品之一。该产品采用了朗科公司独特的“三重稳定”设计，提供40～160GB多种大容量供选择，完美支持USB 2.0，兼容USB 1.1/1.0标准，具有极高的存储速度。

明基DW2000刻录大赛在京举行



6月2日，明基DW2000刻录大赛在北京中关村鼎好电子商城1楼正式开始，来自论坛选拔和现场报名的数十位选手参加了比赛。记者在现场看到选手们被分为5人一组，使用由明基提供的安装有DW2000 20× DVD刻录机，在配置完全相同的5台电脑进行DVD光盘刻录比赛，以速度最快者为优胜。最终的冠军选手获得了由明基提供的32英寸液晶电视一台。

爱国者推出新款机箱产品

6月8日，爱国者在北京798艺术区伊伟时尚书馆召开以“稀箱记”为主题的2007年机箱春夏趋势发布会。在发布会上爱国者机箱发布了未来机箱的三大系列，包括“姑获图腾”“简约回归”“灯影记忆”，共有9款最新产品发布。其中CA-F244系列“姑获图腾”所代表的是机箱市场“一机多面”“一面多能”的发展趋势。也就是机箱配制相同而外形不同，或同一面板但功能各异的产品发展趋势。



网络帮

精确阻断受好评，启明星辰IPS走俏安全市场

近日，国内信息安全领军企业启明星辰推出的新产品——天清入侵防御系统（IPS），凭借其卓越的产品性能、精确的阻断能力，在国家广播电影电视总局监测数据处理中心、西北工业大学、北京经济管理职业学院等单位的网络安全产品招标中力挫群雄，成功中标。据了解，天清入侵防御系统不仅可对网络蠕虫、间谍软件、溢出攻击、数据库攻击、网络设备攻击等多种深层攻击行为进行主动阻断，弥补其它安全产品深层防御效果的不足，同时也融入了启明星辰公司在入侵攻击识别方面的积累和研究成果，在精确阻断方面达到国际领先水平。启明星辰的技术专家指出：天清入侵防御系统可精确阻断的攻击和异常行为超过800项以上，尤其是对攻击变种、SQL注入等无法通过特征判断的攻击行为也能精确阻断；天清入侵防御系统可在线部署，高效可靠，能满足电信、金融等高性能高稳定性行业的需求；可实现综合管理，易用、易查，提供多种方式的管理功能、状态监控、报警响应、报表分析等；此外，依托启明星辰积极防御实验室（AD-LAB）实时、动态的技术保障，天清入侵防御系统可通过在线自动升级，防御最新威胁。



记者言

微软的决断



■ 本刊记者 生铁

微软一直对涉及到IT的所有相关领域都有兴趣，同时不断推进对自身更为有利的发展战略计划。自2006年Windows XP操作系统推出自动在线更新的WGA（Windows Genuine Advantage）正版验证程序后，一直受到各方的争议，但这并没有阻止这一“关键安全更新”补丁的不断更新。WGA可向用户通知其所使用的Windows副本是否为正版。

今年5月，微软又采取行动，将修改过原主机光驱固件令其可读取盗版光盘信息的Xbox 360改版机用户的Live联网账号封停。以联网为最大魅力点的Xbox 360游戏，在盗版玩家手中只能变成一部普通的游戏机。

当然，在游戏领域，微软还有更多的举措。6月5日，微软在成都公布了与中国政府合作成立的第一个视频游戏研发机构——“微软游戏技术平台”。微软希望借此举向公众展示他们正在积极致力于培养中国视频游戏开发人才并助力中国游戏产业链的建设。微软亚洲游戏工作室负责人Andrew Flavell先生特地从日本飞赴成都参加了这次活动。Andrew于1998年加入微软，目前主要负责Xbox 360和Windows游戏平台的开发工作，带领团队将顶级游戏内容本土化并呈现给亚洲各地的游戏玩家。

该平台的运作围绕微软前一段时间举办的“游戏创意大赛”开始。参赛团队提交游戏创意概念后，微软负责组织评审，并选出最终获胜的开发团队进驻“微软游戏技术平台”，开展视频游戏的研发工作。据悉，共有来自北京、上海、成都、哈尔滨等15家国内顶尖游戏开发企业报名参加游戏创意大赛，共征集创意超过25个。最终有7家企业团队获胜，8款具有中国特色的休闲游戏通过了评审，入驻“微软游戏技术平台”进行孵化。到目前为止，共有50余人入驻平台开发游戏，他们分别来自北京联众网络、北京百竹数码、北京国技传世网络、上海唯晶、上海灵禅、成都斯普软件、广州网易，并且包括10余名在成都本地招聘的技术人员。截至目前为止，游戏开发工作进展顺利。

微软不仅为该平台提供了游戏开发工具，而且提供了来自微软游戏工作室（Microsoft Game Studio）的相关专家指导开发。通过建立开放式的游戏开发环境和人才培训基地，来帮助国内企业开发出高质量的视频游戏、培育出中国自己的视频游戏开发人才，特别是孵化及开发内容基于中国民族特色、反映中国文化价值、适合于国内外广大玩家的视频游戏。

微软公司表示，微软游戏技术平台正在积极筹划新的发展规划，将继续引入国内知名的游戏开发机构，提高游戏研发数量，为现有的游戏开发注入新的活力。微软预计在2年内孵化超过20家国内游戏开发企业、出品成品游戏15款、培训200名以上的专业技术人才，并最终形成产值在2亿元人民币以上的产业规模。微软Xbox将一如既往与政府紧密合作，把先进的技术和全球化的经验带到中国，为中国本土视频游戏的开发创造一个良好的环境。P



头牌新闻

《大航海时代Online》骤起风波

■ 本刊记者 冰河

6月15日，运营《大航海时代Online》的盛宣鸣公司忽然传出消息，包括盛宣鸣COO刘阳及副总李方然在内的运营团队集体离职，众多普通员工已经当场清算工资，仅有负责运营维护的部分员工依旧坚持岗位。据了解，此次风波的原因是运营推广团队长期缺乏足够的经费支持，与日方的合作也屡有坎坷，导致游戏的最新版本《黄金大陆》迟迟未能被引进。而盛宣鸣公司的财务和人力一直归属集团掌控，近期董事长兼CEO杨峰铭不公开露面，公司所有财务支出处于停滞状态，使得长期积累的矛盾终于在周末爆发。目前盛宣鸣公司已经发出公告，表示《大航海时代Online》的运营和发展不会受到此次风波的影响，但未来具体计划如何尚不能透露。对于此事，本刊将继续保持严密关注。P



到截稿时止，《大航海时代Online》官网仍保持原貌



晶合热点

中国国际青少年动漫周落户冰城

6月12日，首届“中国国际青少年动漫周”新闻发布会在北京人民大会堂隆重举行。发布会上组委会正式宣布，首届“中国国际青少年动漫周”将于8月18日在哈尔滨市开幕。



此次活动由教育部中国教育国际交流协会、教育部中央电化教育馆、哈尔滨市人民政府联合主办，中国国际动漫人才培养计划组委会和哈尔滨工大集团股份有限公司承办，主会场设在哈尔滨国际会展体育中心。届时将举行数万人参加的盛大开幕式、闭幕式，展示国际国内青少年创意才华的动漫作品，邀请著名演出团体并组织各地青少年上演形象生动的动漫剧，万名少年绘制千米奥运长卷，组织万名少年神秘太阳岛大寻宝、畅游冰城，还有载歌载舞、五彩缤纷的动漫少年花车大游行等系列活动。

久游网与上海大众展开业务合作

近日，久游网宣布与国内知名汽车企业上海大众汽车有限公司达成合作协议，将在2007年即将推出的、由久游网自主研发的赛车类休闲网络游戏《疯狂飚车》中置入带有上海大众汽车品牌特征的汽车车型及相关配件等元素。同时双方将整合各自的资源优势，在品牌推广、市场开拓等方面展开一系列深度合作。久游网称，此次合作是新兴网络互动娱乐平台与传统汽车行业领军企业的强势携手，开创业务合作的新模式，希望借此打造跨行业整合营销及合作的新典范。

《大话西游3》小说出版发布会在京举办

6月16日，“‘网易’携手‘幻剑书盟’——《大话西游3》主角背景故事出版”合作新闻发布会在北京亚太花园酒店隆重举行。作为首部网络游戏主角背景故事的出版，网易、幻剑书盟正式签署授权书，并宣布小说正式定名为《为爱西行——大话西游3主角故事》。本书目前已进入后期的制作，7月1日前后全面上市。网易游戏市场总监李日强先生在致辞中表示，《为爱西行——大话西游3主角故事》小说的出版对网游厂商而言是一次有意义的创新之举，它的出版体现了网易游戏的开发越来越注重文化性、专业性，同时也传递了游戏厂商人情味的一面，因为出版这本小说的原动力其实是来自玩家。幻剑书盟总经理孔毅先生也表示，本次合作将会是公司07年度的重要合作项目之一，将开启幻剑书盟跨行业合作的新里程。网易今年暑期的重要作品《大话西游3》将以独家总冠名的形式全程赞助17173第5届游戏动漫嘉年华，借此拉开一波强劲的宣传攻势。据悉，从5月20日内测开始，《大话西游3》的服务器一直处于爆满状态，引起了媒体和玩家的广泛关注，内测号的价值也一度一路飙升。此次独家总冠名嘉年华活动，似乎预示着《大话西游3》已经通过网易的内部评审，即将与广大玩家正式见面。



CGS 2007冠霸电玩挑战大会中国区正式启动

6月6日，“CGS 2007冠霸电玩挑战大会（Championship Gaming Series）”中国区赛事于上海正式启动。CGS是目前全球最大的专业电玩赛事活动之一，是全球第一个专业视频游戏联盟，其2007年奖金总额达到创纪录的700万美金。CGS 2007冠霸电玩挑战大会包含3个官方



指定的PC比赛项目：《反恐精英——起源》、FIFA 2007、《魔兽世界——燃烧的远征》；两个官方指定Xbox 360比赛项目：《街头赛车3》《生死格斗4》。本年度CGS大会共设置北美洲、拉丁美洲、欧洲、非洲、亚洲和澳洲6个大区，以全球17个重点城市和地区作为各决赛地点，上海和首尔将分别作为中国和韩国的决赛地点进行亚洲区的冠霸联盟选秀赛。包含非洲、中东、澳洲在内的亚太区选秀总决赛将于今年9月在马来西亚首都吉隆坡举行。

游戏学院V4.0新版课程体系发布



6月15日上午，北京汇众益智科技有限公司在北京第三极大厦举办了“游戏学院V4.0新版课程体系发布暨第二届中国游戏行业人才培训研讨会”。游戏学院经过全面的市场调研、案例搜集和精心编写，历时18个月时间开发了V4.0课程体系。课程内容以游戏开发技能培训为特点，突出游戏前沿技术，以阶段性成果实现为主线，符合企业实际需求和职业教育规律。这套体系通过专家鉴定组的评审论证，目前已与国家职业资格鉴定标准进行了成功对接。本次活动的另一个主要目的是旨在联合业界共同研讨怎样培养优秀的中国游戏专业人才。本次研讨会得到了信息产业部、文化部、教育部、劳动保障部等部门及其领导的支持。



晶合新作

《剑侠情缘Online II》再战江湖

6月16日，金山软件在北京召开发布会，宣布《剑侠情缘Online II》的《再战江湖》版本定于6月22日正式上市。配合上市计划，《剑网II》还联合清华紫光举办《剑网II》闯关大赛，并邀请明骏女孩担任闯关大使。15名《剑网II》顶级玩家获邀来到会场，与游戏主策划、运营及市场负责人进行了广泛交流。《剑网II》主策划刘希表示：“玩家的热情让我很感动。他们提出了很多建议，这对更好地运营游戏有很大启发，同时对以后的游戏开发也大有裨益。”据悉，《剑侠情缘Online II》于2005年上市后曾创下30万同时在线的纪录。4月15日，《剑网II》的免费版《再战江湖》推出后，活跃用户数达到400万。据透露，在《再战江湖》推出后不久，金山还将推出玩家期待已久的剑侠的终极技能——镇派绝学，而《剑网II》的新资料片也正在紧张制作中。



晶合词汇

9 000万套



由美国艺电（EA）公司推出的《模拟人生》游戏已成为一个娱乐现象，其系列游戏已被翻译成22个语言版本，在全球范围售出超过9 000万套，足够让英国的每一位公民都拥有一套游戏。《模拟人生》系列的受众已远远超越了传统的游戏受众范围，在充满乐趣的同时又没有暴力因素，吸引了更多的女性玩家参与到这个游戏中来，据悉有超过50%的《模拟人生》玩家都是女性。针对这一特点，EA最新推出的《模拟人生——宠物物语》专为笔记本电脑进行了优化，以适合更多人轻松游戏。



WCG专区

“三星电子杯”WCG 2007长沙、西安分赛区出线选手确定

长沙赛区
魔兽项目：段勇；CS项目：TR.V战队
西安赛区
魔兽项目：苏昊，曾卓；CS项目：TR.U战队，ETX战队。



晶合声音

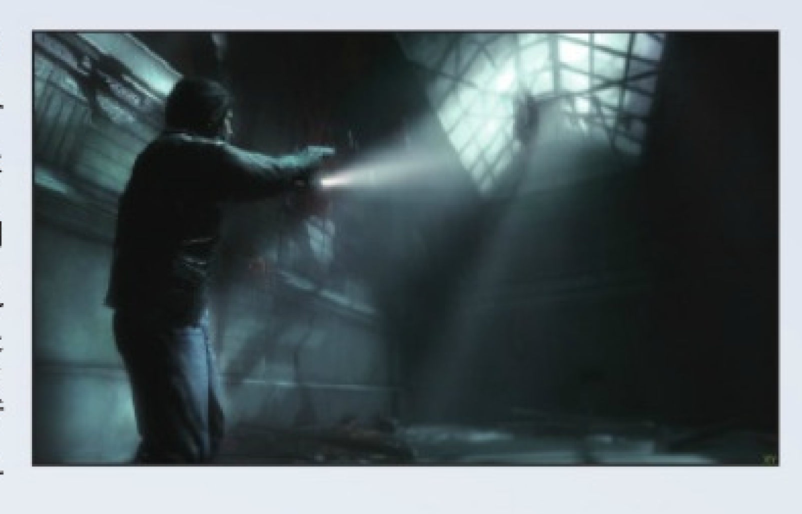
“一切精彩的互动娱乐体验，都是建立在强大的技术保证上。”

在采访优万科技总裁叶蓬时，他这样对记者说。

日前，随着《第二人生》在世界范围内引起的热潮，国内也对于这种新颖的互动娱乐方式日益关注起来。位于北京中关村的优万网络技术有限公司已经把目光投入到这一领域中。笔者近日通过采访优万科技总裁叶蓬得知，由该公司开发的《由我世界》（英文名：uWorld），力图展现给玩家的是一个类矩阵世界。在这里，用户可以极低的成本来体验与现实世界完全不同的梦幻人生。这是一个全新的高社会性自然交互方式，随心所欲地沟通、娱乐、创造、交换、学习，完成现实中无法实现的梦想。而且在uWorld中，无论是用户还是其他第三方合作伙伴，都可利用uWorld强大的创造工具和脚本，来创造全新的3D对象、虚拟物品，并赋予对象属性或控制其行为。当权限许可的情况下，甚至可创造出独立的虚拟空间和复杂规则，开发复杂的3D对象乃至游戏，这些创造物可立刻被其他用户获取或使用。所有uWorld用户都可享受在uWorld世界中开发出的、近乎无限扩展的第三方专业服务。



雅达利推出《鬼屋魔影5》



雅达利日前发布了新一轮的游戏发售信息，其中确认了《无冬之夜2》最新资料片《叛逆者的面具》将于10月12日发售的消息。另外，自公布起经历几度延期的次世代游戏《鬼屋魔影5》，终于也确定将在今年11月推出。作为2007年雅达利重点打造游戏作品之一的《鬼屋魔影5》，将同时登陆PS3、X360和PC三大平台。此外确定发售日的游戏还有雅达利在欧洲代理发行的Wii版《宠物蛋的聚会》《龙与地下城——战略版》《女巫》和《哥斯拉 能量释放》等。

FIFA 08新模式披露



EA正式公布了FIFA 08的一些系统改变。FIFA 08将引入在FIFA 07里的新一代引擎和足球物理系统，并且更为强化。FIFA 08的AI智能系统具备35点精度引擎和“Threat Map”动态系统，可以对足球的运动做出实时反应，并进行多精度处理；同时球员也不会对周围环境“熟视无睹”，而是会根据场上情况做出真实的反应，跑位也会因此更智能。出于鼓励进攻的考虑，FIFA 08将引入“Building-Block”系统，可以让玩家控制球星做出各种动作，一如球员们在真实的赛场上的行为。在射门方面，EA也更新了相关引擎，可以根据球的旋转、射手的属性、对方后卫的防守情况、空气压力计算出球的飞行路线，使射门成功率更加不可预料，最终结果也不会那么死板。



晶合快评



《魔兽世界》改变了中国网游？

■本刊记者 生铁

6月7日，《魔兽世界》两周年庆典活动在上海浦东展览馆举行，本刊记者和到场的数百名玩家共同见证了《魔兽世界》一个全新时代的开启。

现场的重头戏之一是为过去两年以来为中国《魔兽世界》做出杰出贡献的人物颁发“艾泽拉斯奖”，有6个人/组织获奖。其中包括以绘制幽默魔兽漫画的最佳漫画工匠奖得主吴理，最佳博客奖得主琴雅，最佳Fan-Site奖得主是艾泽拉斯国家地理网站，其他还有最佳原创故事奖、最佳配音奖和最佳公会奖。由此可见，“艾泽拉斯奖”奖项针对的全部都是《魔兽世界》的忠实Fans。

九城和暴雪用这种成功的方式，表现了《魔兽世界》两年来给中国网络游戏领域带来的巨大影响。

在《魔兽世界》进入国内前，国内网络游戏基本是“韩国制造”一统天下，国产网络游戏的开发还没有完全成熟。而《魔兽世界》的到来，成为优秀游戏的范本。老玩家们也不再坚持那种“网络游戏不是真正的游戏”的观点，中国的本土游戏开发者们也从这款游戏中得到了足够的经验。上海九城因为代理《魔兽世界》，使其在网络游戏业内的地位发生改变，可以说《魔兽世界》影响了中国网络游戏的格局。而同时，《魔兽世界》在中国的成功也对暴雪公司的发展和世界游戏行业的变化产生了不可低估的影响。

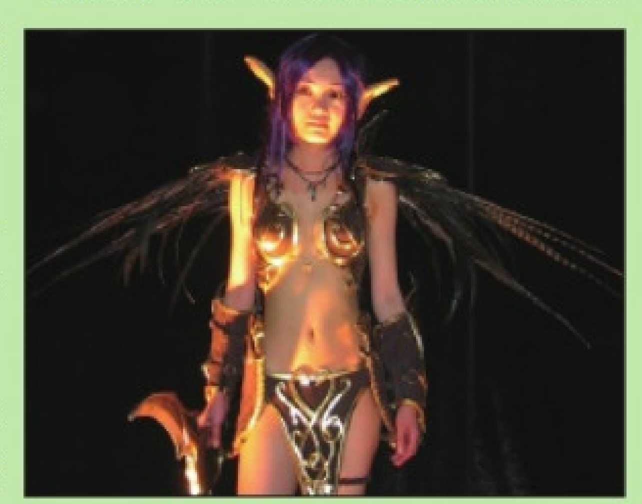
在6月7日的发布会现场，美国暴雪娱乐公司首席执行官和创始人之一的Mike Morhaime也到场参会。他宣布了《魔兽世界》即将推出的资料片《燃烧的远征》的一些特点，例如该资料片将不再向《魔兽世界》中国玩家收取额外的资料片CD-Key，所有购买了魔兽世界CD-Key的玩家都可安装资料片内容。



《魔兽世界》两周年庆典发布会现场

《魔兽世界》的成功也吸引了硬件厂商的热心参与。

在庆典上，英特尔公司与暴雪娱乐、第九城市联合宣布，三方将在品牌合作和市场营销等方面通力合作，联合推广即将推出的《魔兽世界》资料片《燃烧的远征》，基于英特尔酷睿架构的双核、至尊和四核处理器面向高性能的台式和游戏PC，为高线程游戏和应用软件提供了最为强劲的动力。同时英特尔还连同其电脑OEM厂商在全国30多个城市推出一系列以《魔兽世界》资料片《燃烧的远征》为主题的联合市场推广活动。三方将联合推出数量众多的“燃烧的远征主题网吧”，并举行针对广大玩家的一系列大型游戏比赛。英特尔销售与市场营销事业部副总裁兼中国大区总经理杨旭表示：“暴雪娱乐的《魔兽世界》不仅在全球网游市场产生了巨大的影响力，并且对中国的网游玩家也有巨大的吸引力。《魔兽世界》的玩家来自各个年龄层次且具不同的社会背景，英特尔公司希望通过与暴雪公司和第九城市在《魔兽世界》的合作中，加强与更广泛的消费者之间的互动和联系”。



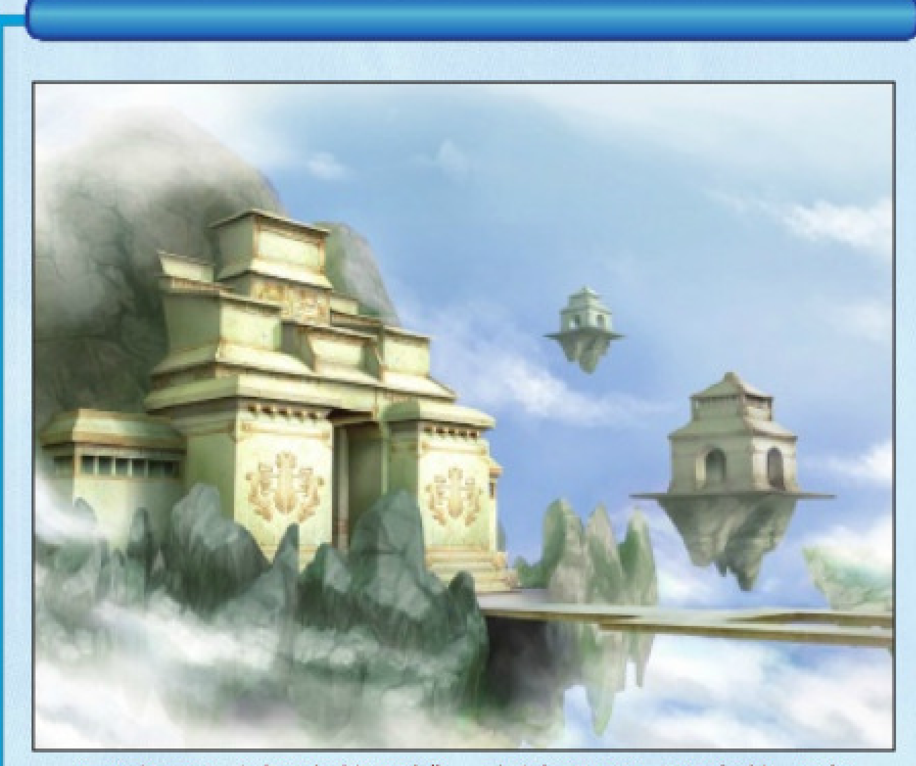
啊，精灵MM也来助兴

《燃烧的远征》是屡获殊荣的大型多人在线角色扮演游戏《魔兽世界》的首部资料片，其中加入了大量全新的内容，包括一块全新的大陆——外域、两大全新的种族——血精灵和德莱尼、飞行坐骑、新的专业技能——珠宝加工、等级上限升至70级、新的强大的天赋与技能、新的战场、新的地下城、更多任务和奖励物品，以及更为完善的PvP系统等。P

仙剑奇侠传四

连续报道（七）——酒剑情诗相留醉

■上海软星制作群



悬浮于无人知晓的领域，由神将层层把守的“宫殿”，内里的秘密，等待玩家去探索

角色扮演		
	制作：上海软星	上市日期：2007年暑期
	发行：寰宇之星	推荐度：★★★★

随着《仙剑奇侠传四》的发售日期越来越近，连续报道也迎来了最后一期。

此时研发人员最大的心愿就是，大家能喜欢“仙剑四”。因为无论外界多少风风雨雨，上海软星的全体成员都是怀着最单纯的理念在制作这款游戏。前期一次次地翻修企划案，中期忙忙碌碌地验收各系统Demo，到后期日日夜夜测试调修，所有这一切都是为了制作出一款让大家玩得开心的游戏。如果每一位玩家都能从“仙剑四”中感受到游戏的快乐，那就是让我们最欣慰的事情了。

篇幅宝贵，接下来就给大家介绍一下“仙剑四”的音乐、诗词以及动画。

仙音绕梁闻人醉

相信大家一定还记得“仙剑三”主题曲《御剑江湖》、“仙剑三外传”主题曲《挥剑问情》、“仙剑”系列代表歌曲《仙剑问情》这3首非常好听的歌曲。这次“仙剑四”的主题曲是什么样子呢？整个游戏音乐走向又是如何？“仙剑四”是上海软星继“仙剑三”后再度研发长达两年的巨作，音乐部分承先启后的重大意义将在本篇作一次详细的介绍。

首先介绍“仙剑四”音乐的整体设计理念。这次不论是制作理念还是成本投入上都有极为明显的变化。“仙剑”系列一向讲求场景配乐与浪漫感人的故事相辅相成，也因为如此的契合程度，使得“仙剑”系列的表现极大地超越其他国产游戏。

上海软星制作团队这次将以电影音乐手法来尝试体现“仙剑四”剧情，就是说由主题曲延伸出抒情、哀伤、肃杀、悲壮、憎恨等各种变奏曲。这些变奏曲配合着每一段重要剧情情节，甚至还首次延伸到战斗曲中。由于“仙剑”系列一贯保持各处场景与主角会有各种不同音乐的风格，使得玩家有时会觉得游戏音乐没有一种统合一致的表现。所以这次利用电影音乐的处理手法，可以让各地域与各主角继续保持独有风格，但剧情进行时仍会有一种贯穿整个游戏的音乐气氛带领，让整个“仙剑四”所要表达的意境达到相比以往系列作品更好的效果。

这次“仙剑四”的主题是“寻仙”。当大气的画面风格与飘逸的人物设定体现主题的同时，主题曲《迴梦游仙》将表现凡人对仙道的追求。从最初的无知少年不识情愁，到最后历经种种，发现自身仍不过是天地蜉蝣、沧海一粟。人岂能忘情于世间恨爱纠缠？于是选择回归平淡，终至剧情结局的无风无雨也无晴的境界。整曲彰显人物情感的变迁，既有热望、洒脱，也有失望、淡然，求仙之途犹如凡人的南柯一梦。

“仙剑”系列一向坚持中国民族游戏的特色，所以这次制作音乐时，在曲调与选用乐器上也更趋向中华传统风格。不但更大程度地缩减了西洋乐器的使用比例，而且在曲调上更显古风，甚至本次开“仙剑”音乐之先河，开始尝试用真人Live演奏，效果那真不是一般的好！

相信玩家听到“仙剑四”主题曲时便可感受“仙剑”的再次成长。“仙剑”系列已经伴随着众多玩家度过11年的成长岁月，而“仙剑”系列也在众多正版玩家的热心支持下日渐茁壮，并且坚强地存活于一片网游之中。这次开始使用Live效果便是众多正版玩家支持的成果，日后“仙剑”系列的音乐也确定将更大比例地使用Live。如果未来研发经费持续充足，上海软星甚至考虑将新曲与旧曲一并全数转变Live的效果。

另外，在此偷偷透露一个消息。当上海软星制作团队听到几首Live效果的乐曲时（尤其是二胡乐器效果）真是感动万分，于是项目监制决定藉此机会回馈玩家，在撰写此文的同时，额外追加成本制作的《蝶恋》Live版本已即将完成！希望各位玩家能够开心地享受这份额外的礼物。

这次“仙剑四”音乐的制作团队，同“仙剑三”“仙剑三外传”类似但又不尽相同。相同的是仍由项目监制统筹企划需求、风格与审查，由骆集益、周志华、吴欣叡、曾志豪4位音乐大师分擅长之处而制作。不同的是本次骆集益大师一人独力负责主题曲与所有变奏曲，由此方式让“仙剑四”音乐保持一种前作所没有的核心气氛。另外本次还加重战斗曲的表现，Boss级别开始拥有专属的战斗曲，最终Boss专属曲子当然也相对更多。

莫道精怪无灵性，小小蜻蜓，一样演绎精彩与通灵

综合“仙剑四”的音乐表现，这次主题曲与相关变奏曲组、主角专属曲组、各场景与迷宫音乐曲组、剧情相关曲组、Live真人演奏曲组的六大部分集合成一个比以往作品还要庞大的音乐体系。曲数与总曲长度也增多了，再配合“仙剑三”乐曲集、“仙剑三外传”乐曲集以及初次尝试重制的《蝶恋》Live，相信“仙剑四”音乐的整体表现绝对不会让玩家失望。游戏过程中所有剧情与场景情境也会表达得更为贴切，而且玩家也可以从中揣摩出一点上海软星未来在制作“仙剑五”、《仙剑奇侠传Online2》以及绝密制作中的某款游戏（绝密制作，是秘密，是秘密啊）的音乐风格。

裁诗为骨玉为神

4月间，“仙剑四”的第一版宣传动画震撼公布。除了唯美的人物、动听的音乐受到玩家好评外，动画中的那首诗“瑶宫寂寞锁千秋，九天御风只影游。不如笑归红尘去，共我飞花携满袖。”也令许多人大感惊艳，被评价为带着淡淡的无奈、内敛的忧伤，最后化成挥袖而去的潇洒。

可见，诗的意境已经完完整整地传达给了玩家，而在立案之初决定“弃词用诗”的优势也就显现了出来。最明显的是，诗比词更琅琅上口，很多时候也比词温柔敦厚，十分符合“仙剑四”希望让人感受到的第一印象。而诗的飘逸大气，以及其中蕴涵的浪漫主义色彩，又很契合本作“寻仙”的主题。

静持三尺青锋，慕容紫英的神情永远都是冷静的，难怪年纪轻轻便已经是同门中的翘楚

按照仙剑“惯例”，游戏中的4位主角自然也有属于他们的主题诗词。这回就让我们挑两首给大家介绍一下吧。

可爱的菱纱明眸善睐，微微勾起的唇角仿佛能令周围一切都变得色彩明艳起来。这是一个心思玲珑、外刚内柔的女孩子，活泼灵动亦无法掩去她眼角眉梢的一缕温柔，而她就像春风中飞舞的翩翩粉蝶，却不知谁才是那个灵犀有缘之人。

执手看歌敲金钗，
笑语落珠明眸睐。
忽然蝴蝶春风满，
焉教冷镜瘦朱颜。

剑术超群的紫英则又是另一种风骨，外表偏魏晋，内里向春秋。外面是骨重神寒，一双瞳仁剪秋水，里面却是虽千万人吾往矣、虽九死而不悔的格局。可谓外冷内热，侠义但不疏狂。

瞳凝秋水剑流星，
裁诗为骨玉为神。
翩翩白衣云端客，
生死为谁一掷轻。

如何？是不是看过主题诗之后，引得菱纱和紫英的拥护者对此二人更心生向往呢？喜欢天河、梦璃的玩家也不要心急啊，这两位的主题诗词在游戏中的表现一定不会让大家失望，而且配合剧情，会更加感性和优美哦。



游戏画面实拍，伊人驻足，远望花草，抑或心有所思？

梦里不知身是客

许多人都说，游戏有时候就像电影，只不过前者与观众的互动性要远远高于后者。这话其实很有道理。在“仙剑四”中，包括音乐和剧情脚本制作，不少地方都参考了电影的一些手法。

玩家首当其冲感受到的，应该就是片头动画与故事开场的配合了。我们尝试做了两段片头，而在这之间上演的是游戏的序幕情节，也就是说玩家在第一段片头过后，会先进行一段剧情，然后再播放第二段片头，整个“仙剑四”才算得上正式开场。这样，是不是很有一种循序渐进又错落有致的感觉呢？

在过场的规划设计面，我们也舍弃了以往在“仙剑三”“仙剑三外传”中的做法，不再制作一些时间很短、内容也相对琐碎的段落，而是把精力更多地花在那些重头戏上。力求让每一段过程的时间更长、内容更充实、画面特效更漂亮。

希望以上种种努力，都能让玩家更投入地遨游在“仙剑四”的世界中。当你进入游戏时，就像做一个美梦，暂时忘却现实中的许多烦恼，全心投入游戏带给你的感动之中吧。P

书仙秘谈

呵呵～既是最后一期，老夫理应与诸位玩家道一声“珍重”了。

此次串场，乃是有感“仙剑”后继有人，甚觉欣慰。何日再会，但看“上软”这群研发人员。若是更加勤勉努力、快马加鞭，老夫与诸位的重逢之日便也不远啰！哈哈，天机不可泄露、不可泄露。对“仙剑四”消息若有意犹未尽者，不妨多来拜访这几处地方：

官方网站http://www.softstar.sh.cn/pal4/

官方博客http://blog.sina.com.cn/pal4

官方论坛http://www.softstar.sh.cn/bbs/

定会有最新消息以飨玩家，绝不至令你入宝山空手而归。





《风色幻想6》新老明星现身“冒险奏鸣”

■北京 鹭嗣

战略角色扮演	制作：弘煜科技	上市日期：2007年暑假
	发行：寰宇之星	推荐度：★★★★

由著名游戏研发商弘煜科技制作的《风色幻想》系列游戏已经成为单机游戏中的经典。继2006年9月成功推出《风色幻想5·赤月战争》后，弘煜科技又强力推出了该系列的最新续作——《风色幻想6·冒险奏鸣》（以下简称“风6”）。本作成功继承了前作广受好评的游戏系统，并延续了前作的剧情发展。

由于3年前的“利奇曼冒险旅团”在“赤月战争”中创造了“紫月奇迹”，原先不被人们所尊崇的冒险猎人，一夕之间变成最为热门的行业，属于冒险猎人的黄金时代终于来到了！《风色幻想6》的故事发生在5代故事的3年后，讲述了名叫“黑之团”的冒险旅团与侠盗集团——“苍鹰团”之间所展开的一系列故事。



在6代中，将会出现一系列新的角色哟！像无界冒险猎人集团“黑之团”的代理团长迪恩·凡尔赛提斯、以“毒舌”“墨剑”著称的神秘猎人新星千语、新兴行业“空贼”的头子凯和拉拉狄——第一个会“骑扫帚”的冒险猎人、新一代超级女仆中的佼佼者可可，另外还有“利奇曼冒险旅团”的少女梅鲁·海默如今也出落得亭亭玉立了。这些角色性格各异。像迪恩平时开朗乐观，但到紧要关头却表现出冷静果敢的领导力；千语貌似冷酷少言，实则是个说教派教主；而操控着新式飞行船，自由翱翔于南空领域的“苍鹰团”首领凯则豪气干云，充满侠义心肠；擅长使用各种法术、有着神秘背景的拉拉狄，简直就是梅鲁的“救火队员”，莽撞直率的梅鲁与她可是最好的搭档呢；可可是“黑之团”的财务兼内务总管，十八般武艺样样精通，无论打扫、煮饭、杀价、接任务、战斗分析、谋略安排全都揽于一手，貌似比艾因身边的那个超级女仆莉可还要能干哦！

与传统角色战略游戏不同，“风6”中使用了敌我双方阵营依反应快慢的顺序来混合行动的“行动顺序制战斗系统”。简单来说，就是在战场上，敌方与我方的各个角色将依照“反应能力”这一参数的高低来决定行动的先后顺序，而玩家可以通过画面上方的“战斗行动顺序表”来了解敌我双方目前的具体行动安排。游戏中，无论是玩家指挥角色移动、攻击还是使用道具都会消耗RAP值。RAP是真实行动点数系统的英文缩写，就是规范角色的真实行动次数。当点数消耗尽时则无法继续行动。

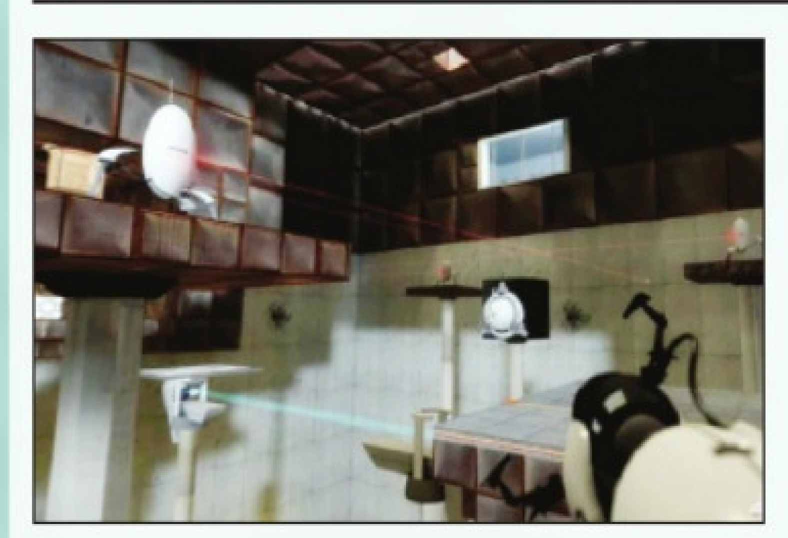
除了新颖的战斗系统外，人物成长和技能发展系统也在前作的基础上有不同程度的调整，而且大型魔兽系统、羁绊对话系统以及料理系统等也会在游戏中登场。游戏的画面也更为精致，大型魔兽在战场上行走所带来的压迫感等令游戏给人焕然一新之感。游戏预计暑期上市，届时就让我们与新老明星一起现身“冒险奏鸣”吧。







Portal是一款很独特的游戏，很难将它准确地归属为哪一类型。因为它是传统的第一人称透视构图，操作方法也和FPS游戏完全一致。但Portal里并没有成群的敌人用来射杀，相反需要人们不断地开动脑筋才能把游戏进行下去。


关卡的复杂性在中后期就会显现出来，玩家必须有很好的空间想象力周旋在这些移动的平台之间，找出正确的前进方法

实际上游戏来自于Half-life系列。在Half-life 2中有一支充分发挥物理引擎效能的引力枪颇受玩家的好评，Valve采取章节式发布游戏的方式给其续作或者说资料片带来了不断改进的动力。于是这支引力枪被赋予了新功能，它能在游戏的三维环境中打开一个虫洞。

简单来说，Portal的概念就是通过射击开启蓝色和橙色的出入口来帮助玩家达到特定的区域，这几乎就是游戏的全部内容。

“这有什么好玩的呢？”大部分人仅仅通过文字描述都会发出这样的疑问吧。Portal在2006年曾经播出过一段录像，引起了一阵热潮。它是那种能引发人们脑力激荡乐趣的游戏，就像是三维化的《小旅鼠》。不靠华丽的画面，不靠先进的引擎，也不靠一堆能陪你捉迷藏的狡猾AI，但是能最大限度地开发你的想象力，让你在费了九牛二虎之力成功过关后觉得自己真是了不起。

当然，《小旅鼠》系列有很多指令需要熟悉。它的节奏很慢，需要细致地思考，但是Portal保留了那种想象联系和不断尝试的特性，也给游戏带来了刺激的快速感受。一切都是因为Half-life 2出色的物理引擎，玩家在利用出入口的同时，也可以将势能转化成动能来充分利用。这不是初中物理课，举个最简单的例子：在你的角色和目的地之间有一道无法跳跃的鸿沟，你落下的结果就是摔死。但是房间的墙壁足够高，你可以在鸿沟底部打开一个入口，在墙壁靠近天花板的部分打开一个出口。当然这个出口要对着你要到达的目的地。然后你需要做的就是对准入口作自由落体运动，加速度会保持在你飞跃出口的那一刹那；接下来就交给重力和惯性，它们以一条完美的抛物线将你安全地送达另一侧的高台上。


不断在地上开门，你甚至可以不断地在一个地板中下落

如果游戏中只有这样的关卡设计，恐怕你还是觉得很无聊。但这个例子只是拙劣地试图说明现实中的物理法则在游戏中的运用，随着游戏的深入会有更多复杂的关卡。比如像巴比伦空中花园那样的空间，你不能像QuakeⅢ中那样靠火箭跳来摆平，只能靠你卓越的空间想象力利用各种墙壁或表面来不断向上前进。而且关卡中可能密布各种开关，这个时候在环境中出现的小箱子之类的物品就成为打开机关的关键。当然，游戏的设计者会针对你如何使这些物品恰好地落到机关上面来不断刁难你。

本来，Portal的概念只是Half-life 2游戏中的一个新点子。Valve的一些设计人员将重力枪的新功能展示给同仁看，一些人很快就能找到法门，享受这种在空间中自由穿梭的乐趣并且乐意将它应用到新游戏里，但另一些人却开始发愁如何能完美地将这个点子应用到关卡设计中。于是Valve担心直接将这个点子放入游戏中可能会给玩家造成困惑，于是开发了Portal这个小游戏，希望能以它逐步引导玩家了解和熟悉这种新的游戏方式。结果到后来Valve反而对于Portal是否作为独立游戏发布而犹豫不决了。


利用物品解决自动炮台的典型例子

Portal带来的反馈给了Valve信心，Valve的开发人员始终对于游戏中如何尽善尽美地利用Havoc引擎的特性在进行尝试。毕竟玩家们不想看到顶着如此多的大牌名号和技术名词，却只能欣赏游戏中的剑是如何像现实中那样受到重力的影响而掉到地上，谁都期望这些物理特性的模拟能带来新的游戏方式或者增添以往未曾出现的游戏性。Portal不仅得到了关注，也引起了玩家足够的兴趣，这让Valve的设计者不再战战兢兢地怀疑这些新出现的点子能否被大家接受。

在今年的游戏者开发大会上，Portal的试玩版本给国外媒体确实带来了许多新奇的感受。玩家可以在非金属的表面上任意开启一个出口和一个入口，也可以拾起游戏中的物体。游戏的关卡确实富于挑战性，不过环境就如同Half-life 2中联合军的堡垒一样充满单调的金属色，要分辨出金属和非金属材质，仅靠肉眼还真是一件很难确定的事。

Valve承诺，Portal的完成版本将拥有Half-life 2虚构世界中摘取的故事线，但是关于情节方面和游戏的其它特性却守口如瓶。Valve表示很可能在PC上会发行单独的运行版本，就如同Half-Life 2的控制台一样。不管将来会如何，我们都乐观期待Portal出现在Steam的发行列表上。P

New Release 上市游戏热报

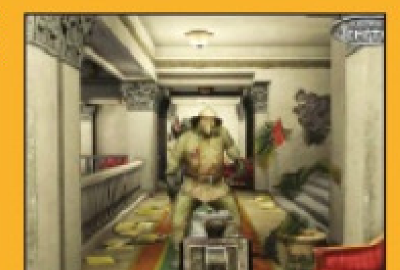
■晶合实验室 白柔

前言：还记得多年前，笔者在《主题医院》里仗着医生的身份大搞恶搞的情节，近日推出的《医院大亨》又给了我们一次这样的机会。炎炎夏日，不妨再来享受一段如当初《主题医院》一样的休闲时光。

嗜血狂戮 You Are Empty

第一人称射击
推荐度：80

游戏采用了优秀的物理引擎和十分成熟的AI系统，随着玩家能力的加强，变异怪物的力量也会有所变化。游戏剧情精彩紧张，多分支故事路线和多种结局使游戏更具可玩性。



制作：Digital Spray Studios
发行：1C Company
上市日期：2007年6月10日

空间力量——恶棍宇宙 Space Force: Rogue Universe

动作冒险
推荐度：85

这是一款融合了贸易、角色扮演等元素的全3D空间飞行模拟游戏，制作组为玩家精心架构了一个由众多天体和宇宙现象组成的完全开放的宏大宇宙。游戏的画面极其炫丽，任务丰富，大力推荐。



类型：飞行模拟
开发：Provox Games
上市日期：2007年6月6日

南茜·朱儿——冰溪白狼 Nancy Drew: The White Wolf of Icicle Creek

冒险解谜
推荐度：80

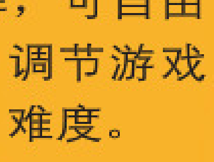
游戏是《南茜·朱儿》系列的最新作品，秉承了该系列一贯细腻真实的画风以及曲折引人的剧情。喜爱冒险解谜类游戏的玩家不要错过此作。

制作：Her Interactive
发行：Her Interactive
上市日期：2007年6月8日

冲浪季节 Surfs Up

体育
推荐度：80

高度拟真的物理引擎为玩家带来近乎真实的冲浪体验，游戏的画面卡通可爱。本作属于老少咸宜的消暑之作，可自由调节游戏难度。





制作：育碧
发行：育碧
上市日期：2007年6月7日

医院大亨 Hospital Tycoon

模拟
推荐度：85

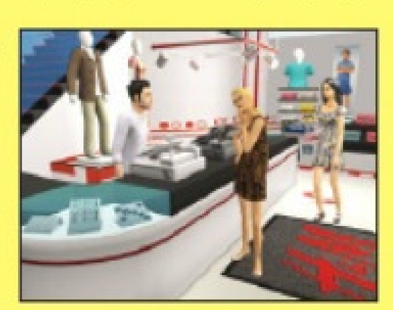
游戏的故事将像美剧那样分成3季，每个人物都有4个时段的故事。幽默诙谐的对话和电视剧般的剧情，将会给玩家带来完全不同的游戏体验。

制作：Deep Red Games
发行：Codemasters
上市日期：2007年6月8日

模拟人生2——流行组合 The Sims 2: HM Stuff

动作冒险
推荐度：90

喜爱《模拟人生》系列的玩家们又有事做了。在本作中，你可以设计并展示自己的流行服饰，还可以拥有自己的商店，搭配T型台来展示最IN的热门服饰。

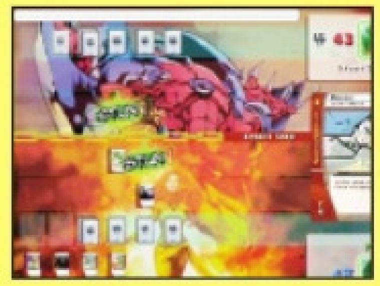


制作：Electronic Arts
开发：Maxis
上市日期：2007年6月6日

漫画英雄卡片游戏 Marvel Trading Card Game

卡片对战
推荐度：85

本作使用大受欢迎的对战制游戏引擎，支持两台主机之间一对一的比赛。游戏中的卡片全部取材自著名的Marvel漫画书中人物，包括大家熟悉的蜘蛛侠、闪电侠等。

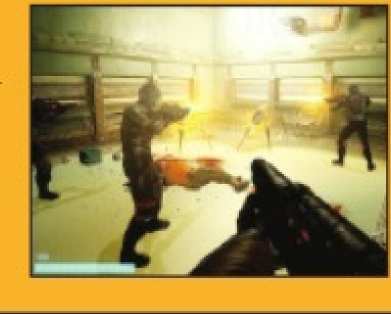


制作：Vicious Cycle
发行：Konami
上市日期：2007年6月1日

领袖阿尔法（欧版） Alpha Prime

第一人称射击
推荐度：80

游戏使用的Enforce 2引擎为本作提供了极为出色的环境，子弹时间特效也在本作中出现，并且在游戏中的某些特殊时刻将会让你具备超高速度。最大的问题是语言，目前游戏只提供了俄文版。

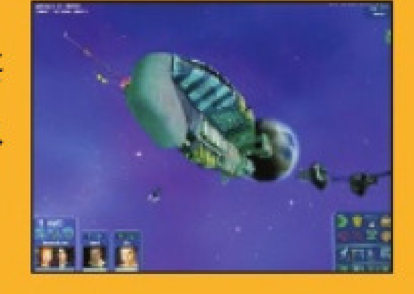


制作：Black Element Software
发行：1C
上市日期：2007年6月1日

星际之狼2 Star Wolves 2

角色扮演
推荐度：90

《星际之狼2》是一款3D化的太空RPG为主题的游戏，其3D即时战斗画面极为壮观。游戏提供了多样化的任务，并且每关都有隐藏任务。



制作：X-bow Software
发行：Frogster Interactive
上市日期：2007年6月8日

特种神枪手3 Marine Sharpshooter 3

第一人称射击
推荐度：75

游戏里，玩家可以扮演狙击手和秘密监察员两种角色。在整个个人战役里可以实现团队合作，也可以通过联网组队完成指定的故事情节。



制作：Groove Games
发行：Groove Games
上市日期：2007年6月1日



Fanta Tennis 主要角色及属性发展介绍

在以前的《大众软件》中，已经介绍了Fanta Tennis的基本游戏模式和主要的游戏功能。但Fanta Tennis给人的印象不像是传统的体育类网游，其中人物的等级提升、加点方向都是很有讲究的。现在，让游戏中可选的角色先出来秀一秀吧!

■北京 Merlin

拍拍网球大会各路高手齐亮相!

Iris是创造人间界的神灵之一，她与7位人间界守护者建立了梦幻般的拍拍世界，过着祥和的日子。但随着时间流逝，拍拍世界开始出现一些不详预兆。Iris为了打消人们的不安情绪，召开了拍拍网球大会，奖品是向优胜者提供一个可以实现愿望的机会——这正是许多高手梦寐以求的……

Niki - 尼克
12岁/人间界/小学生

参赛缘由：尼克本在人间界过着平凡的生活，但因为海伦练习时空魔法出现失误，将他的灵魂召唤到了梦幻界。为了得到Iris的帮助而返回人间界，尼克终于决定参加网球大赛。

角色属性：尼克是各项技能都很平均的角色。

LunLun - 海伦
14岁/星星岛/见习魔法师

参赛缘由：海伦为了成为著名的魔法师，勤奋好学，是魔法学校的优等生。但她不慎将尼克召唤到了梦幻界，参加网球大会的梦想自然是将尼克送回人间界。

角色属性：各项技能都很平均的角色。

Lucy - 露丝
20岁/星星岛/海盗

参赛缘由：露丝出生在一个大海盗家族，从小随父亲在梦幻界冒险，在父亲失踪后接管了他的飞空船。她一直坚信亚特兰蒂斯藏有宝藏，为证实这一信念决定参赛。

角色属性：露丝力气很大，擅长大力进攻。

Dhanpir - 芬迪诺
520岁/冰之岛/吸血鬼

参赛缘由：芬迪诺是个吸血鬼！在人间界被吸血鬼杀手猎杀后，因灵魂无法安息而流落到了梦幻界。虽在此已隐居20年，但为了返回人间界复仇，决定参加网球大会。

角色属性：力量型选手，防守也不错。

Shua - 苏亚
22岁/遗忘岛/竖琴精灵

参赛缘由：一位人间女子在进入梦幻界时被守护者变成了生命之树，生命之树的果实成熟后竟然生出一个女孩，她就是苏亚。苏亚常做怪梦，那似乎和她的身世有关，她参赛的梦想就是解开萦绕在自己身上的谜团。

角色属性：苏亚不以力量见长，她身形矫健，擅长快速球的处理。

角色的属性与升级



▲ 新手练习是必经的成长之路

▼ 配备道具，使用华丽的必杀技

不但道具对比赛有重要影响，人物的初始属性也是很重要的。游戏人物拥有力量、体力、敏捷、魔力4种属性，根据能力值的不同可以分别对人物的HP、移动速度、击球速度等产生影响。不同比赛模式中，属性对比赛的影响也不同。随着人物等级的提升，有更多属性点分配给人物，这时就像传统的RPG一样，你可以自己选择人物的发展方向。P



▲ 属性对击球的影响很大，大力击球可能直接得分（Ace球）

▼ 空格键可召唤宠物完成一次救球，这就像是一场双打比赛



Fanta Tennis ●制作：NPIC Soft ●运营：未定 ●游戏状态：未知 ●官方网站：未开放

属性	基本影响
力量	整体提升角色的击球速度
体力	使爆炸击球时的速度上升
敏捷	使角色的移动速度上升
魔力	使球的旋转加快，难以判断并回球

▲ 竞技赛模式中属性对角色的影响

属性	基本影响
力量	使用道具时，根据人物的素质点数提升攻击力（对对手HP的伤害）
体力	减少对方使用道具攻击对自身造成的伤害，根据素质点数有一定几率完全防御道具攻击（不能防御击球伤害）
敏捷	角色的移动速度加快，角色回避攻击的几率上升
魔力	角色的命中率上升，球攻击会无视对方的防御力而给予伤害

▲ 魔法道具赛中属性对角色的影响

在新《江湖Online》问世近两年后，游戏的开发商北京八八信息于7月份正式发布了2.0版。该版在系统安全、游戏稳定性和3D画质方面都有所提升，同时新增的六大游戏功能也是这一版本的核心内容。下面就让我们来看看这些游戏内容都有些什么推陈出新的地方吧。

■北京 似水轻风



新《江湖Online》2.0公测版前瞻

三大门派诠释高超武功


▲ 如果被点穴，就只能束手待毙了

新《江湖Online》中依旧设置了三大门派，每个门派都有各自的故事背景、城市风格、专属技能和特殊武器。它们的武功也各具特色。而新增加的武功系统，最吸引人的则是轻功和点穴这两大绝学。

借助轻功，玩家可快速横向移动；在PK中熟练运用，常会取得意料之外的效果。其中的“跳跃轻功”很像一门“旅行武功”，让飞檐走壁、凌波微步成为可能。如果没有学习这门功夫，你甚至无法到达游戏中的许多区域。点穴则是战斗中反败为胜的法宝之一——如果对手被点穴，不仅移动上受到限制，还无法使出任何武功，甚至连吃药疗伤都不可能。更要命的是，他无法自己解穴，必须有一名会解穴的同伴才行。

英雄地图，非高手勿入

新《江湖Online》中共有两张英雄地图，分别是血骷堂和魔狱塔。英雄地图中的Boss武艺高强，但作为回报，这里掉落的装备种类繁多，品质也更为精良。与普通地图不同的是，英雄地图都有限定的进入条件和时间。如，血骷堂是供甲子以下玩家挑战的最强地图，超过该等级的玩家就无缘再踏入这张地图。英雄地图开放的时间因服务器而不同，玩家可参阅游戏中的公告及时前往。

喝酒系统，进攻是最好的防守

无论是豪侠、壮士与同道中人一醉方休，还是孤独剑客独走一方自斟自饮，武侠作品中的描写常常与酒密不可分。“酒”也是新《江湖Online》中必不可少的元素之一。游戏中，每座主城都有贩卖酒器的NPC，玩家可选购酒壶，然后去指定的NPC处免费灌酒。在这里，玩家等级的高低影响其所能使用的酒器种类，不同种类的酒器能盛的酒也有所不同。喝酒会提升玩家的攻击力，同时也会降低防御力。顶级的好酒可以一次提升15%的攻击力、降低30%防御力。

不过，喝酒打架可不是万无一失，每次喝酒你只有50%几率成功得到Buff；如果失败，人物将喝醉并暂时无法采取任何行动。

笑傲江湖，票选的势力长

如前文所述，新《江湖Online》中共有三大门派，分别由各派的帮主所统治。但有一人的权力却能凌驾于三大帮主之上，权倾一时，他就是势力长。势力长可被看作是所在服务器的特殊管理员，相当于其它网游中的GM，但担任此职的人是根据票选产生的、拥有非凡气度的普通玩家。在当选为势力长后，每个势力长每天都将得到1 000万江湖币的高额薪水，并且赋予他相关的权限。目前已经开放的权限是可向其所管辖的帮派发出公告。


▲ 做万人尊崇的势力长是何等风光，你是否也动心了呢？

阵法系统，战斗变幻无穷


▲ 阵法对阵法，才是强者之间的较量

武侠作品中，一代大侠之间往往肝胆相照、同生共死。而在游戏中，这种豪气则是通过“阵法”的形式表现的。阵法只有组成5人以上的小队才能启动。阵法开启后会有光圈出现，这时各队员应快速踏入光圈，否则就会失败。目前游戏中共开放了6种阵法，每种都是克敌制胜、以寡敌众的有力武器。如，“北斗天刹阵”可提升所有队员的攻击力，在瞬间给敌人造成极大伤害；“玄天灭绝阵”则可攻击结界内的所有敌人，其威力可想而知。

与GM互动，机会无处不在

评判一款网游是否合格，除了游戏本身要保证质量外，GM的服务也是衡量标准之一。新《江湖Online》中的GM相较同类网游来说，似乎要更累一些。因为在新版中，他们的“活动”更为频繁——不但要设法解答游戏的技术问题、解决玩家纠纷，还要主持所有的线上活动。如在比武大会中，GM就会充当裁判并主持高手对决。从这个意义上说，GM在游戏中更像是一位高级玩家，而不是冷冰冰的管理员。P


▲ GM现身比武场和大家交流

江湖Online ●制作：八八信息 ●运营：八八信息 ●游戏状态：7月份公测 ●官方网站：http://www.jianghuol.com



为任务而驰骋
《光线飞车》操控技巧浅谈

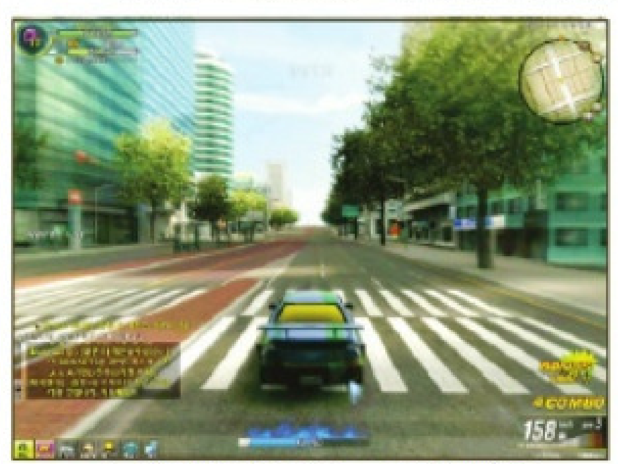
就像GTA系列从赛车游戏中汲取灵感并做出变革一样，竞速类网络游戏现在也已不再是跑圈那么简单了。在《光线飞车》中，你就要通过各类任务在游戏中生存。而为了完成这些颇具难度的任务，只是光做一名合格的赛车手恐怕是远远不够的。有时在游戏中，你还需要做出一些非比寻常的举动……

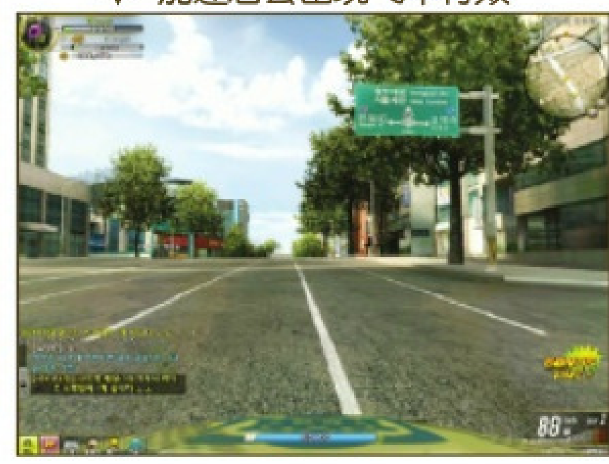
■安徽 牙牙

基本操作：如何保持高速状态

《光线飞车》中忠实地保留了竞速游戏的经典操作方式，大多数键位设置都十分亲切。其中，上方向键是油门，可让车辆起步；下方向键是让车辆减速——游戏世界中的驾驶与现实中不同。这里没有离合器与油门之间的互动配合关系，只需轻抬离合车辆就可以稳稳起步。左、右方向键则是在模拟车辆的方向盘，用来控制车辆的转向。

在行车期间，可用Ctrl键给车辆加速。游戏中有很多地方需要我们保持超高车速，此时操作又有所变化：连按上方向键更迅速地起步，用Ctrl键加速让车辆进入极速状态后，有一个临界点的掌握。因为在你猛加速后车头会短暂翘起，车辆处于僵直状态难以控制。那么，在摆脱僵直状态时就要我们再次用Ctrl键保持高速状态，否则赛车就无法行云流水般前进。这个临界点的控制说起来容易做起来却较难，需要各位在游戏中好好练习。


▲ 猛然加速启动，车头微翘


▼ 加速后会出现飞车特效

高级任务：攀爬大楼的关键


▲ 能量槽蓄满，可以表演特技了！


▼ 上墙需要一些技巧，要慢慢练习

游戏中，为了接到一些高等级任务，需要我们驾车爬上高楼楼顶——因为派发任务的NPC就站在那里，而汽车爬楼的设计也是很多玩家喜欢的模式。经过无数次的高空坠落，笔者总结出了一些爬墙的技巧。首先，在爬墙前确认自己车辆的能量槽已经蓄满，然后将车正对墙体停好，利用数字键“7”切换到自由视角，观察一下墙体上有没有什么突起或是凹馅的地方。准备好之后，切换到主视角开始爬墙。爬墙时要用猛加速技能，即上方向键连按的操作方式。刚才已经提到，连按两次加速后车头就会略微翘起，但此时不要等车头落地，而是要利用这一时机：略微停顿一下再连踩油门，车辆就会在路面和墙体形成的直角区域逐步竖立起来，很快就可以贴墙开上去。整个操作的关键是对停顿时间的节奏掌握。大家可以去首尔的世贸大楼练习爬墙，因为那栋楼外表很平坦，非常适合练习。

赛车不是拍电影！关于在现实和游戏中“漂移”的讨论

时下越来越多的竞速游戏中加入了“漂移”的概念。漂移其实是职业车手在侧滑过弯时需要用到的技巧。好的漂移技术可在车辆损失一些动力的情况下小距离过急弯，其优点是动作华丽、过弯准确。在现实中漂移可用很多方法实现：入弯时在松开油门的同时猛打方向盘，车子开始滑行后降档并加油门，让车辆一边滑行一边出弯。其原理就是在猛一降速、四轮开始打滑后造成车辆的侧移，然后降档使用大油门的输出扭矩矫正车辆的方向，顺利过弯。

说白了，漂移其实只是一种在车辆侧滑的临界失控状态下继续操作车辆的方法。如，在雪天地面路滑的情况下过弯，大型、重载车辆就容易产生类似漂移的侧滑状态。这种情况下加速、刹车不当就会造成翻车，这对驾驶员是相当危险的。所以，一般高配置的车辆会安装防侧滑系统。换句话说，一般车辆想玩漂移是不太可能也不敢去玩的。在高级赛车比赛中，车手也不会过多地使用漂移，因为这会给轮胎带来巨大损害，所以漂移也只是频繁地出现在《头文字D》这样的作品和游戏中了。

在《光线飞车》中，使用Shift键配合方向键就可轻松漂移过弯。虽然游戏中有“无敌金刚轮胎”，但降低比赛中的车速也不是玩家愿意看见的事，而且有时漂移不当还容易甩过头或甩尾不够。因此，笔者推荐的做法是，除非是180度急调头，否则其他的过弯能不漂移就尽量不用。目前，《光线飞车》韩服的纯竞速模式中玩家不是很多，大多数人都在首尔城市地图中完成任务。想必国服开放时也大抵如此。因此，过于浮华的技巧其实没多大用处。


▲ 找个平坦点的大楼去爬，说不定能一气呵成，直达楼顶

光线飞车 ●制作：J2M ●运营：久游网 ●游戏状态：近期内测 ●官方网站：http://rc.9you.com



《大话西游Ⅱ》末届联赛前瞻性分析

《大话西游3》的内测已开始近两个月了，随着测试版本的不断完善，玩家们也意识到从《大话西游Ⅱ》到新游戏的转档势在必行。不过在老游戏中还有最后的盛事——“第八届大话服务器联赛”正在进行中。也许你也想知道，末届联赛会不会因为高阶仙器的出世，而让更多参赛队有一鸣惊人的机会呢？

■广东 易水寒

人物属性和队伍配比分析

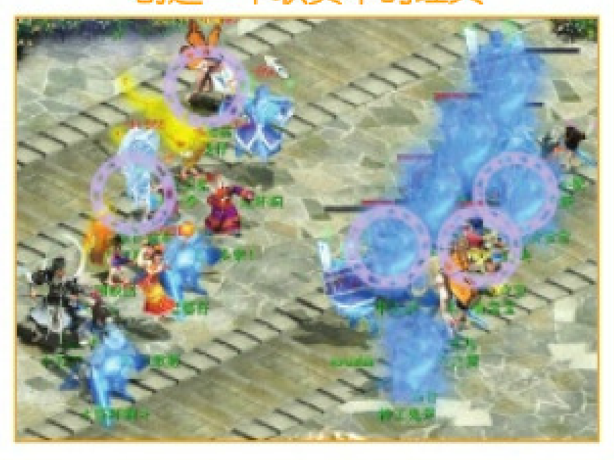
服务器联赛打了整整3年，人物属性和队伍配比的理论一直都在发展。从平平淡淡的敏系、血系和敏血混合队伍过渡而来的超敏、纯血和敏血平衡队伍逐渐在历届联赛中占据了上风。

敏系曾创造了大话联赛史上的神话。它在追求先攻优势的同时放弃了高抗，这就成为他们永远无法逃避的致命缺陷：一旦不能打好开局，想翻盘就难如登天。不过练级和打宝时的便利，依旧让高敏成为现在配点的主流，想必超敏的参赛队也特别多。说到血系队伍就不得不提到五明宫的杀手阿七队。曾经的“冠军服”诞生了联赛史上第一支全MM队，但令她们成为焦点的却是出色的战绩，她们杀入第一级别四强的佳绩表明“血队”也很有市场。平衡队是高敏和高抗角色组成的混合队，成员遍布3族，大多会偏向高敏。但他们可以利用控制、保护稳住阵脚，很中庸也很实用。与平时野战PK不同，服务器联赛中每支队伍的特点在战前都会被对手摸透，所以战时的变化就尤为重要。从这一点上看，平衡队很有优势：可做出多种战术变化，令对手防不胜防。



▲ 队伍组成的讨论是永远存在的，当然，这也要看操作者的水平

▼ 也许谁也不曾想到，血系队伍能够创造一个联赛中的经典



召唤兽和“孩子”的应用

在目前版本中，人物等级上升到180级，召唤兽的等级上限也升到170级。这会让本来实力接近的队伍差距拉大，而全新的加点、用法很可能成为决赛场上的变数。“两小无猜”开通至今，很多玩家对它嗤之以鼻。回顾上届联赛，很多队伍出场时连“孩子”都不带，但一部分比赛正是被“宝宝”左右了战局。如果过去半年，你还没有训练自己的宝贝，那么你已经失去了一个出奇制胜的法宝。

轮回中的经典，大话服务器联赛回顾

2004年7月1日，第一届《大话西游Ⅱ》服务器联赛正式开赛。那是一个青涩的时代，几乎没有队伍对组合、抗性、转生有深入研究。当时的主流队伍组合是“三人两仙”队，用今日的眼光看怪到了极点。《大话西游Ⅱ》的强者在二联、三联中开始确立优势。这两届联赛相隔两个半月举行，时间虽短，但人气急升，可以说奠定了后来发展的基调。2006年的两届联赛已经成为玩家聚会的盛典。这两届联赛强者不强，弱者不弱，实力接近的对战也反衬出游戏的高人气。



▲ 四五年的征战，是永远的纪念

本届联赛的最大变数就是仙器的加入，我们来仔细讨论它的应用！

仙器以防守为基础、控制为重心，对攻击的加强微乎其微。当初仙器刚问世时，曾有人断言这是血系职业的“专用产品”。真是这样的吗？从已经出现的10多件5阶仙器分析，其防守体现在两方面：首先是对仙法、毒伤害及全新的内丹效果等的抗性全面提升；其次，提供额外的属性点加成并在战斗中恢复一定量的HP。可见仙器的“防守”是全面的，无论谁用都能极大增强防守能力。对血系和敏系来说，一个是锦上添花，一个是雪中送炭。在控制方面，仙器既增强了自身对冰、混乱、睡眠的抗性，又能在攻击中忽视敌人的这3种抗性。如果在敏血大战中用上它，对血系更为有利。



▲ 仙器在比赛中会发挥多大的作用？让我们拭目以待！

遗憾的是，仙器毕竟是“仙”器，造价太过高昂。有人算过，一件5阶仙器的造价高达15亿大话币。虽然仙器系统开放时间不短，但200多组服务器出产的5阶仙器也不过10多件。就是一支5人队中有一件这样的仙器，持有仙器的队友也会被“重点照顾”，很难说对实力提升有多大帮助。个人认为，要想看到仙器在服战中全面出彩，恐怕还是要等到《大话西游3》时代了。

283组服务器，8届服战、7朝元老、6个冠军，这是最后的机会。空前激烈的战况只会让我们更加难忘相伴5年的《大话西游Ⅱ》！P

大话西游Ⅱ ●制作：网易 ●运营：网易 ●游戏状态：收费运营 ●官方网站：http://xy2.163.com



《奇迹世界》狂暴战士加点及PK心得

随着《奇迹世界》顺利地从公测进入商业化运营，游戏里70级的角色也慢慢多了起来。最近在游戏内外，看到很多和笔者一样练狂暴战士的玩家在讨论练法。笔者在此也谈谈自己的看法，毕竟在开放更高等级的游戏内容之前，大家都要在这个水平线上考虑"生存问题"。

■上海 雷电

角色的试炼：1～30级加点路线

技能	点数分配
激励	1
冲锋	1
横扫千军	1
狂野之力	1
升龙击	1
十字斩	10
乾坤一掷	4
巨斧掌握	2

▲ 表1：1～30级点数分配

如表1，按以上加点到30级时，狂暴的技能熟练度将有145点，而你的技能点数还有富余。这样配点主要是考虑到，30级之前大家追求的是练级速度。虽然前期练起来比较郁闷，不过冲锋、横扫千军等技能有1点就够用了；激励虽然加SP，但前期一般消耗不大，可只加1点意思意思；十字斩被"重点照顾"，是因为到了这个等级阶段PK的机会渐渐多起来，多加一点才不会吃亏。

30级之后加点开始出现一些变化。很多人选择继续把乾坤一掷加满，但练起来似乎会累一些，耗费药品较多。你也可以不再加主动技能，开始加力穿装备。提前穿装备的目的是提高自身防御力，在练级或PK时更容易生存——笔者也更推荐这一练法。



▲ 不要一下子把某些技能加满

初步塑造成型：30～70级加点路线


▲ 30级之后大致有两种路线

按表2的加点法，此时狂暴的技能熟练度为175点，力量达到196点，刚好将点数分配完毕。这样，在没有石头强化的情况下，如果有几件狂魔力装备就可以穿上一部分战魂套装了。如果再有好一点的武器，此时攻防的能力都很可观。注意加点的顺序，如果十字斩已满，那么优先加升龙击和狂野之力；冲锋和横扫千军则是次要考虑的技能，激励更是可以根据实际情况加。

有一种说法是，帝王斩加满再蓄力3次，技能的伤害输出很高。其实大家应该考虑到，在70级前加满帝王斩，狂暴要求的点数达到190点；反过来，如果在帝王斩上投入的点数太少，也无法达到满意的效果。因此，帝王斩是个要么加满、要么不加的技能。

技能	点数分配
激励	5
冲锋	10
横扫千军	8
狂野之力	10
升龙击	10
十字斩	10
乾坤一掷	10
巨斧掌握	7

▲ 30～70级点数分配

70级的狂暴战士PK略谈

关于PK大家的看法很多，毕竟对手水平、装备情况都有所不同。个人以为，与魔法师的PK最为郁闷。因为自然法师的缠绕术射程有14米，而高等级的法师几乎不会给你靠近的机会！这时考验的主要是操作，多用跳跃。如果法师没有缠到，马上接冲锋、十字斩、升龙击；如果能使帝王斩，那么你几乎赢定了。与同级别龙骑士PK，笔者的主要套路是：远距离施放乾坤一掷，接下来是冲锋、十字斩、升龙击、横扫千军。冲锋的击倒率按技能说明并不高，但感觉在实战中很实用。如果冲锋时对方已经被击倒，那么基本上就没有悬念了。

▲ 狂暴战士主要靠"四倒"技能生存

个人认为，狂暴战士PK不是靠高攻击、高伤害取胜的，因为不论攻击、防御和击倒都不是他的强项。最主要的一点还是善于使用技能的附加击倒效果。所以，狂暴战士所谓的"四倒"技能是必须加满的，其优先程度甚至要高于帝王斩。

也谈微操，PK中的注意事项

大家都知道，PK中最重要的两点，一靠装备、二靠操作，剩下的就要看网速了。在《奇迹世界》中也是这样，首先要练习移动，对方向键、空格跳跃的熟悉度都要勤加练习，你可以通过狩猎拉怪把操作水平提高一个档次。其次，要算准技能的作用时间。在快节奏的战斗中，你必须明白对方使用了何种技能、冷却时间是多少，这样大致能算出对方下次出手的时间，就算你处于被动也可以趁此机会扭转颓势。最后，要学会避其锋芒。虽然各职业都有凶悍的攻击技能，但在其准备出招时多数还是能及时判断的。只要立刻跳开或斜向移动，被打中的几率就会大大减小。P


▲ PK中操作也许比装备更重要

奇迹世界 ●制作：Webzen ●运营：第九城市
●游戏状态：收费运营（道具） ●官方网站：http://sun.the9.com

不论在现实里还是在游戏中，要想成为街舞高手总不是那么容易的事。特别是在以“网络舞厅”为口号的《舞街区》中，想在同屏的一群玩家中出类拔萃，更不是一日之功。在此，笔者以FAQ的形式列出新手比较关心的问题并予以解答，希望可以让各位菜鸟尽快成为熟手。

《舞街区》舞林高手成长之路

■上海 雷电

选什么舞场舞蹈最合适？

在创建好人物后，进入游戏我们会看到目前可选的5个区域，分别是：新手区、普通区、高手区、另类区和生活区。其中前4个区域是游戏区，各区中曲目的速度有很大差别。如，新手区的速度为90～125，另类区则是115～140。显然，速度越快挑战难度就越高。虽然几个区域的速度有“交集”，不过建议新手还是不要直接进入普通区，最好在新手区适应了速度后再图新的目标。


▲ 进入游戏，勤奋练习是必要的

游戏的操作键都有哪些？

游戏最基本的操作只需要空格键和4个方向键（目前又增加了8个键和反键操作）。在你购买了绝技和道具之后，在游戏画面的右侧会出现一个竖条区域，即道具条。道具条的操作键对应F1～F8，绝技的操作键是数字键的0～9。


▲ 绝技出现在屏幕右侧的竖条上

各种舞蹈模式间有何区别？

进入舞厅后，右上角有一个舞蹈模式的选择图标，目前共有4种模式可选。

独舞： 单人舞蹈有3种模式，即个人模式、自由模式和歌曲模式。

团队斗舞： 这是比较壮观的斗舞模式，全场30人分成三大团队进行5对5的团队斗舞，场面恢弘。

合舞： 合舞的要求是2～5人参与，组队后可邀请玩家前来同舞。合舞有队长模式和歌曲模式，被邀请的对象看到合舞图表并进行确认后就可以起舞了。

情侣斗舞： 一男一女相互斗舞，这是目前游戏中最受情侣们欢迎的比赛模式。在情侣斗舞中，如果一方购买了绝技，在体力值满时双方还可释放情侣舞技。

▲ 情侣同舞又酷又浪漫

如何挑选和使用道具？

游戏中的道具分为药物类和效果类两种。药物可以增加玩家的舞力值、HIHG值，或扣除HIHG值增加舞力值。要注意的是，药物类道具有冷却时间，使用后要等一段时间才能再次使用同种药物。不过，效果道具虽然只具备观赏性，没有实际用途，但相信大家届时一定不会少买……


▲ 有各种奇怪的服装可供选购

如何购置和使用绝技？

绝技是大家讨论比较多的话题，在此还是详细说说吧！

购买。 1级的玩家就可以使用绝技，只要有钱去生活区的舞蹈室里选购即可。使用等级越高的绝技所要花掉的舞力值就越多。当然，它的奖励也会越高。


▲ 在温馨的家里编辑“绝技”

设置。 绝技需要“安装”。在“我的家”里，选择“舞步”就可以安装绝技，可同时装入10个。你可以设置这些绝技的快捷键（快捷栏的数字变蓝表示设置好了），方便及时使用。

释放。 释放技能有3个条件：一是已设置好绝技，二是HIHG条全满，三是拥有足够舞力值，三者缺一不可。释放绝技时，当你输入方向键指令后，直接敲你设置的数字键确认（如快捷键是“2”，输入指令后再按“2”确认），人物就开始释放绝技。

最后……如何获得高分？

绝技的连续性。 当你达到L10时，连续使用特技会分别出现L11、L12和L13，此时增加的分数会比一般舞步高。

使用道具。 一般高手对决都不允许吃药。你可以等体力一次性蓄满后连击，在中途使用道具就可以发挥一次比较久的特技。此时一般体力较多，可使用消耗较大体力的绝技。

舞步的Miss量。 舞步的Miss越少分数越高，整首歌的Miss只要不要超过5个，你的成绩起码可达到S级。

连续出P的数量。 这大概是得高分最重要的因素了。在体力允许的情况下，不断地连P分数会成倍增长。


▲ 连续性的绝技可带来高分


舞街区 ●制作：游戏蜗牛 ●运营：游戏蜗牛 ●游戏状态：6月1日第二次内测 ●官方网站：http://5jq.hanghai.com



《暗影神迹》人类、矮人初始任务指南

《暗影神迹》在北美的测试已经全面展开了。这款游戏与其他网络游戏最大的不同是，无论手机、PC平台都可独立实现游戏的全部功能，并且在画面上几乎没有差异。可能你昨晚已经在家里的电脑上步入了这个世界，那么，在清晨的地铁里，我们一起去组队完成任务吧！

■上海 卓卓

写在开始冒险之前……

在《暗影神迹》的世界中，生活是如此的丰富和忙碌。进入阿哥尼斯大陆后，你就会发现这里有数不清的事情需要你来完成。各种辅助职业会占去相当多的游戏时间。砍伐树木、挖掘矿产、采集草药是3种搜集原材料的重要方式，玩家可通过采集材料并进行交易获得财富。而武器制造、裁缝、铠甲锻造、炼金术、合成宝石、附魔等是制作良好武器、装备和宝石的途径。通过售卖这些成品，玩家可获得源源不断的收入。因此，你可以不用成为强者，成为一名富有的商人也是个不错的选择。



▲ 不喜欢打打杀杀，做一名城镇里的商人也没什么不好

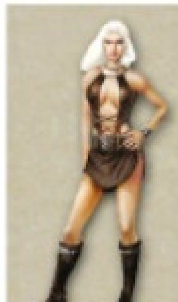
丰富的任务，让我们一起开始

《暗影神迹》中有几百个有趣的任务。这些任务不但在剧情上引人入胜，在进行过程中也十分精彩：一些生活在阿哥尼斯大陆上的生物心怀鬼胎，它们精心设计陷阱引你自投罗网，因此许多任务并不是三点一线的简单模式。完成游戏的初始任务是你踏入这个神奇世界的第一步。和许多游戏中一样，完成任务是获得大量经验值的捷径，不但加快升级速度，更重要的是会得到对应的奖励，其中包括不少阶段性的顶级装备与金钱。下面简单介绍两个热门种族一些比较重要的初始任务。



▲ 初始任务大多比较简单，即使一个人也能轻松完成

人类初始任务



人类是主神首先创造出的种族，他们倍受神的宠爱却由于日益膨胀的野心和贪婪几乎导致灭亡。人类的寿命大约为90岁，相比其他各族是相当短的。正因为如此，人类的更新换代很快，他们的爱好、生活方式也显得多元化。

最初的试炼。在出生点附近找到驻军教官拉特林，他会要你帮忙消灭附近的11只食苔蛛。完成任务后，回到他身边领取奖励。

晋见长官。拉特林对你刚才卖力的表现很满意，推荐你去科纳斯通村晋见驻军长官克诺瓦撒。

克诺瓦撒的命令。克诺瓦撒要你去帮他看一下村外的卫兵伊明莱特是否在偷懒，并把结果向他汇报——一个很有趣的任务。

扫除狼人。卫兵伊明莱特要求你帮他消灭村外的8只狼人，完成后可以从他那里领赏。

回复长官。真有他的！卫兵伊明莱特要求你去向他的长官复命，说他没有偷懒，正在履行他的职责。

击杀狼人头领。为了给狼人沉重的一击，克诺瓦撒要你去杀死狼人的首领，完成后向他复命即可。

狼人传说。在消灭狼人首领后，你会获得一个神秘的项链。为了解开项链上的谜团，你需要向村长西恩请教。

听故事。把项链交给西恩，听他讲述一个关于项链的故事。

古墓磷粉。西恩的故事只讲了一半，他要你带着项链去他的一个朋友——守墓人杰克那里，这个家伙会讲述故事剩下的部分。

月牙项链。从守墓人杰克那里回来，再次拜访村长，并获得最终的奖励。

矮人初始任务



矮人据说是神灵用一块人形岩石创造的种族，他们具有岩石的特性：矮壮、强韧、固执。矮人长年致力于与兽人的争战，他们愿意与人类合作——当然，得有优厚的报酬。矮人热爱金属与工艺，对科技和机械制造很有研究。

山地岩蝇。出生点附近的工长哈伯鲁鲁要你消灭10只岩蝇来证明自己的能力。

拉布雷特镇。哈伯鲁鲁要你送一封情书给拉布雷特酒馆的老板娘蕾翠德，以表达他的爱慕之情。

辣啤酒订单。蕾翠德要你送一份订单给矿工基何普，以获得制作辣啤酒的原料。

精致粉末。基何普要你帮助他从岩穴寄生者身上采集8份岩矿石粉末，用来完成订单的内容。

例行招呼。守卫哥顿要你最好去拜访一下拉布雷特矿工领导者埃泽洛·古雷，以表达自己的敬意。

称霸矿脉。埃泽洛·古雷要你帮他实现称霸矿脉的梦想，那就是消灭一直以来都在威胁他的人类。

岩穴寄生者比苍蝇更可恶！饲养员赫格耳要你帮他消灭经常袭击矿工的岩穴寄生者，这一步很容易。

岩蝇药膏。士兵杰克要你从金甲岩蝇身上搜集8份金甲油，用来储备军需。

郁闷的送货工。送货工格林·古雷在运送啤酒时被岩穴寄生者袭击了，运送的啤酒被抢走，他希望你能帮他抢回这些物资。

乌鸦角镇的叛乱。巡山士兵队长金森要你消灭5名矮人和10名流浪者，以维持当地治安。P

暗影神迹
●制作：SmartCell Technology ●运营：国内未定
●游戏状态：6月8日北美内测 ●官方网站：http://www.shadowoflegend.com

在《天龙八部》中，加入帮会的益处是显而易见的。除了能感受集体的温暖外，在完成帮派任务后还能获得跑商的权限。这无疑是你在游戏中的转折点之一，因为跑商是游戏中最赚钱的行当，是你必修的主业之一。本文就联系帮派建设的需要，谈谈跑商的相关知识和技巧。

利帮利民
《天龙八部》帮派跑商经验谈

■北京 地龙

初步：不断变化中的跑商功能

《天龙八部》几次较大的版本更新都对跑商作出了调整。最早的时候，一个帮派中个人跑商的收益为10%，现在已经增加到20%；同时，帮派收益由原先的90%增加到100%。举例来说，如果玩家回帮交票时银票上显示的金额为50金，那么按照20%的比例，个人可获得的金币收入是10金，而帮派资金则可增加100%，即50金。这等于你交票后实际创造了120%的价值。

根据帮会的等级不同，帮会每天能发放的票额也不同。如1级帮会每天可发放200张银票，5级帮会则多达300张（每位玩家每天最多领取8张）。此外，改动后的跑商货物无法存入仓库，但在跑商的过程中，除了不可使用定位、坐骑、隐身和驿站传送外，还是可以照常打怪、采药、存取普通物品、与NPC交易等。由此可见，这一改动的主要目的还是想提升跑商的难度。



▲ 帮会等级提升了，所能从事的贸易额也提高了上限

▼ 请帮主将自己提升为商人，这样"钱途"就一片光明了



关于跑商的小秘诀

有一些跑商的事项需要留意：

提高速度。找没有接商人任务的玩家组队，其余人跟他行动会获得领队的坐骑速度。这样就可让跑商（也就是赚钱）的速度加倍了。

增加利润。同样的物品，买价越贵利润越高，利润比则越低。如，50银买的粮食每份可赚50银，而75银买的粮食每份可以赚60银。但50银的利润是100%，而75银的利润是80%。

完成任务。在进行帮会任务时，千万不要在中途放弃。因为任务的环节数越多，奖励的帮派贡献值就越大。帮贡点数直接影响玩家跑商的效率和双倍经验时间。但如果中途放弃任务，你之前的任务物品就没有了，要重新开始任务。

流程：一次轻松的跑商之行

了解了跑商的基础，剩下的就是实践了。让我们一起来开始第一次跑商吧。

建城。拥有帮会主城是帮众可以跑商的必要条件之一。1级帮会大约需要1000金才能建立自己的主城，但帮会城市所在的位置不同，价格也会有所差异。笔者所在帮会选择在石林建立城市，然后去洛阳城里那个有"帮"字的地方找到范纯仁（173,61），对话后进入自己的帮会城市。

领票。来到主城地图右上角的"金"处，让帮主任命你为商人。因为只有帮主和商人才可以跑商，且1级帮派同一时间仅能任命7名商人。不过随着帮派等级的提升，所能任命的商人数也会增加。与NPC对话选择"给我银票"。银票上会注明此次跑商的本金和交票金额，如40～55级是2金本钱、10金交票，56～70级是3金本钱、25金交票。

进货。在帮会城市的商店里购买粮食，直到把钱用完为止。需要注意的是，随着本金的增加，所能购买的货物也越来越多。因为货物无法存入仓库，所以玩家在跑商之前务必清空身上的材料栏，以防空间不足无法携带。



▲ 银票上会显示当前的价值和它的可交票价值

贩卖。从帮派城市出口离开，因为帮派建在石林，于是选择了从石林到洱海再到大理这样一条线路。找到大理"当"字边上的商人，卖掉粮食。

交易。这时身上的银票差不多有7金左右，买足粮食后再去大理贩卖。这里有个小窍门：如果把粮食都卖了，那么本金很可能会达到交票金额（这时就必须交票），也就无法再买大理的商品回城市里卖了，这意味着要少赚一次差价。玩家可以尝试在接近交票金额时，边卖身上的货物边买商店的物品，注意不要超过交票金额即可。

交票。银票显示的金额20%归个人，以40金为上限，多出的钱都归帮派所有。

联盟。到了游戏后期，因为帮派城市间可结盟，开通联盟贸易路线进行买卖，那样可赚的差价就更多了。P

▼ 帮贡点数和跑商是互为影响的，它也是大家卖力跑商的动力



天龙八部 ●制作：火狐数码 ●运营：搜狐 ●游戏状态：5月9日公测
●官方网站：http://tl.sohu.com



头条 Nihilum发威击败伊利丹 亡灵造型太“露骨”被修改？

特约通讯员Chobo报道 写下这个标题，虽然有点“风马牛不相及”，其实标志着现在《魔兽世界》里的两件大事。来自欧服的Nihilum公会不出意料地在2.1.0补丁更新12天后，即6月5日晚推倒了《魔兽争霸》中人气最高的英雄人物之一、黑暗神庙的最终Boss伊利丹·怒风。在如此短暂的时间内，Nihilum宣告了TBC最高端副本的“陷落”。一时间，WoW里最流行的事变成了下载伊利丹一战的视频顶礼膜拜。正如一篇评论中所说的，伊利丹在资料片开场CG中的那句台词“You are not prepared”，看来现在仅仅是对CWoW玩家说的了。



▲ Nihilum几乎成了“神话”的代名词

虽然暴雪的麻烦是如何让这些超强公会不要那么快地“打通”游戏，但中国大陆地区的玩家却还在望眼欲穿地等待。尽管“风暴前夕”的开放下载是个好消息，不过近日却突然传出亡灵造型要被修改的传闻。据传闻称，由于亡灵的造型过分“露骨”（人物的关节处露出了骨头），因此将在下一个中文版本里对其模型进行微调。据称，暴雪专门为中国大陆地区版本的TBC制作了一个模型文件china.mpq，使亡灵的外形将更接近于比较瘦的人类，而不会让骨头暴露在外。此前有人担心，类似于骨头的造型可能对一些低龄玩家有负面影响。当然，如果你不喜欢这个人物模型，总是有办法将它替换的……



▲ “风暴前夕”的亡灵还是“露骨”的

潮流 《战火》向电子竞技进军 签约wNv推广即时战略要素

特约通讯员大嘴六一报道 6月7日，北京游诚时代在清华紫光交流中心与知名电子竞技战队wNv正式签定合作协议，wNv战队将加盟《战火——红色警戒》，以顾问身份为正在内测中的这款网络游戏提供策划意见。游诚时代副总裁刘江与wNv电子竞技俱乐部的当家魔兽选手wNv.XiaOt代表双方出席了签约仪式。刘江表示，《战火》是如今中国网游市场上最好的2D网游之一，融合了最新的研发技术和新颖的系统设计。而wNv战队的队长XiaOt同样对《战火》的前景充满信心，他表示将根据自身经验向游戏提供更合理的策划，突出即时战略游戏竞技性的一面。



▲ wNv.XiaOt在签约仪式上

此外，游诚时代还联手CCTV《数码娱乐导航》栏目组、中国教育电视台“数字E族”节目组共同举办了“《战火》重金海选视频主播”活动。获奖选手将以主播的身份出现在《战火》游戏的相关视频节目中。最终，来自北京赛区的双胞胎姐妹钟旋、钟旖，以一曲欢快的Venus包揽了此次决赛的冠亚军，同时也宣布此次历时两个多月的活动正式结束。

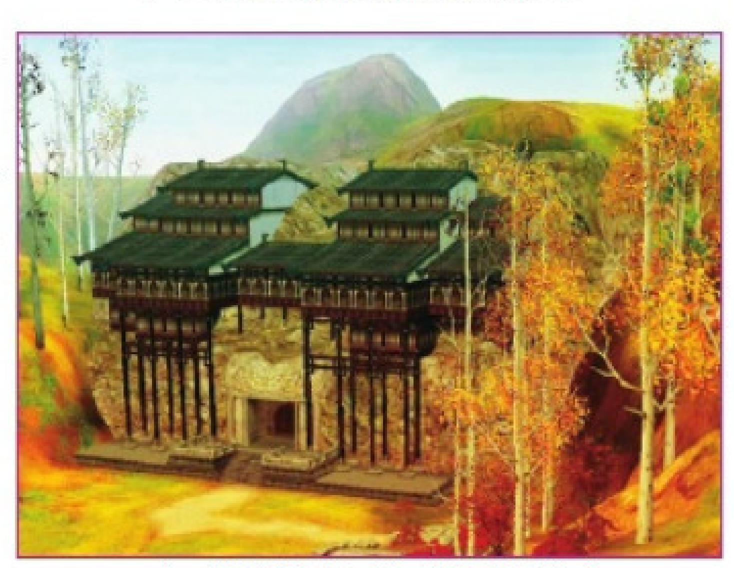

▲ 《战火》将与广大玩家视频互动

新作 两年一款《龙腾世界》 目标软件迎来全新网游

特约通讯员小石头报道 6月18日，近来一直十分低调的目标软件正式对外公布了一款大型的网络游戏——《龙腾世界》。这是目标软件今年以来公布的首款新游戏。据介绍，《龙腾世界》游戏定位为“中国人自己的神话战争”。游戏以中国神话传说为背景，在展现民族特色的同时强调网络游戏中战争的概念。据称，在总结以往经验教训并征集大量玩家和业界人士意见后，《龙腾世界》在人性化（方便玩家游戏等方面的设定）、丰富性（增加大量主流玩家喜欢的游戏形式）、个性化（满足玩家对个性的追求）、互动性等方面均有一些创新元素。


▲ 新游戏的图像有明显进步

据侧面了解，《龙腾世界》中依旧可以见到传统的武侠风格，在此基础上构架了一个以炎黄时期为背景的游戏世界。除了可能会着力展现战争场面外，通过目标软件第二代游戏引擎制作的全新场景也比以前的作品有很大进步。据了解，目标软件在今年下半年还将陆续有新游戏面世。


▲ 游戏以中国古神话为背景



大陆网络游戏开发团队系列之43

目标：战火

——访北京游诚时代网络技术有限公司

■本刊记者 燕小七

夏日的北京酷热难当，特别是当你走在喧闹的马路上，周围的一切都能给你烦躁的感觉。也许在此时，你会倍加怀念学生时代安静的校园。事实上，当记者迈入清华大学一隅的清华科技园时，就感受到了那种久违的感觉。在清华科技园僻静的一角，我们找到了北京游诚时代网络技术有限公司。这里，正是《战火——红色警戒》（以下简称为《战火》）开发团队的所在地。

紫光、光联与游诚



▲ 游诚时代的前台最醒目的是“紫光传媒”几个大字，也表明清华紫光与游诚渊源颇深

《战火》真正进入媒体和玩家的视野，还是在今年年初的时候。当时，我们了解到，有一家与清华紫光关系密切的开发团队正在开发一款“特别”的网络游戏。那时游戏开发团队不仅没有向外公布开发的细节，甚至还没有名字。直到几个月后我们才知道，这家名叫“光联时空”的公司正在开发的游戏名为《战火》。很快，为了配合游戏的运营，游诚时代正式成立了。我们也终于有机会来到这里，和如今“战火工作室”的开发人员面对面地进行交流。

在游诚时代，《战火》的项目负责人、公司副总裁兼首席技术官张志鹏向我们详细介绍了开发团队的概况。据他介绍，《战火》开发团队成立于2004年初，投资者是一家外资的教育软件厂商。此后，游戏的开发工作顺利展开。但到了2006年年中，原来的投资者因为种种原因撤资而去，清华紫光集团以战略的眼光接手了这个开发团队，由紫光传媒副总裁刘运利先生担任游诚时代总经理。关于新团队要开发一款什么样的游戏，大家达成了初步的共识，那就是当时市场上的武侠类游戏过多，玩家可能对此产生厌烦心理，只有有特色的产品才能给人眼前一亮的感觉。于是从一开始，团队的定位就是开发一款未来科幻题材的网络游戏。这不但利于天马行空地进行游戏设定，也利于美术方面的发挥。现在看来，《战火》开发团队在那个武侠游戏流行的时候敢于逆流而上，还是需要一定勇气的。

新游戏，老朋友

在《战火》开发团队，我们看到的是一款全新的网络游戏，而坐在我们面前侃侃而谈的则是一些老朋友。团队中的骨干成员，如项目负责人张志鹏、项目经理马进以及主策划申一，都来自国内游戏行业的先驱之一——目标软件。可以说，在目标的经历给了他们深厚的经验积累，也让《战火》在不经意间继承了优秀国产游戏开发的精髓。



▲ 马进在向记者演示游戏，据他介绍，游戏有一个更早的版本玩法更为自由

张志鹏/游诚时代副总裁、CTO



背景：张志鹏是国内资深的游戏制作人之一。1999年加入目标软件，担任目标第一款RPG《秦殇》的主程序设计。2002年担任目标第一款网络游戏《天骄》的主程序设计。2003年筹备并于稍后创建了《战火》开发团队。2007年成立游诚时代后，对《战火》开发团队重新进行整合，实现了研发、运营一体化。

访谈：关于《战火》的即时战略性。我个人和我的很多同事都是即时战略游戏的爱好者，因此开发中自然而然就想到了将RTS要素与传统网络游戏模式结合起来。我们真的很详细地研究了《红色警戒》的优势和劣势，也论证了玩家可能的接受程度，认为这些新鲜的东西会给大多数玩家带来不同的感觉。

马进/《战火》项目经理



背景：2000年马进进入面日公司，从事面日企业软件程序开发，积累了丰富的经验。2003年进入目标软件第一研发部，参与《复活——秦殇前传》与《天骄》的开发工作。2004年进入《战火》开发团队任项目经理，负责《战火》的整体制作过程。

访谈：RTS与网游结合的难度。将RTS元素融入到网游中虽然很具创意，但战斗场面、战场要素的设计都没有以往经验可以参照。但这款游戏是团队整体技术水平的体现，这一点玩家在游戏中会有深刻体会。万人在线的大规模战场，每一个单位对应一名真实存在的玩家；战场中建筑、科技等元素的结合，这些设想如今都变成了现实。



▲ 游戏的主创们正在交流

紧张战斗中的开发团队

在我们探访游诚时代时，正值游戏进行第二次内测前夕。宽敞的写字间里只有忙碌的一个个身影。张志鹏说，目前这个开发团队只有30人的规模，相比同类游戏的开发来说，可谓十分精悍。在和记者一起体验游戏时，主创们还谈到了一个“老版本”，那就是《战火》一个几乎完成的开发版本，其中有一些目前版本中已经取消的功能。如，在那个版本中，每个种族都可以使用游戏中的所有武器并获得武器技能。这种更自由的游戏方式，出于对玩家上手的考虑最终还是被放弃了。目前，游戏的开发完成度已经相当高。只是由于游戏当初是针对传统收费方式而开发的，目前正在针对道具收费模式进行一定的修改。

“请大家期待8月份的‘终极内测’。那时，一定有更多的人能体会到即时战略网游的魅力。”张志鹏最后说。



▲ 这个30人的团队就战斗在这里，为游戏的下一次测试忙碌着

《战火》第二次内测部分新开放内容

三大座驾：传统意义上的座驾，往往都等同于骑宠。宠物可以培养，培养到高级阶段就可以骑乘了。但这样的座驾并非真正意义上的，而只是让你的宠物多了可骑乘的能力罢了。《战火》中的座驾将真正成为玩家的伴侣，是冲锋陷阵的强力武器。



▲ 单开场景更有利于玩家的成长



▲ 林兽监狱的强大Boss——林兽典狱长

拍卖与摆摊：修改后的交易系统可以灵活地实现买卖功能。拍卖系统包括一口价和竞价两种方式，相信这样的交易方式大家并不陌生。

商店的更新：商店已经全面更新！稀有合金、领悟之药、遗忘鼓等将不再是稀有的实用物品，你随时可在商人处买到。

工会的开通：只要你的级别在20级以上，没有加入其他帮派，那么填写必要资料，再交200块战火币就可以开张了。

单开场景：单开场景将开放虚拟训练场、林兽监狱以及扭曲的巢穴等8处场景，后续还将开放新的场景地图和主题。



▲ 美工们正在紧张工作

▼ 主创的头脑中是否正酝酿着新游戏?



开发者档案

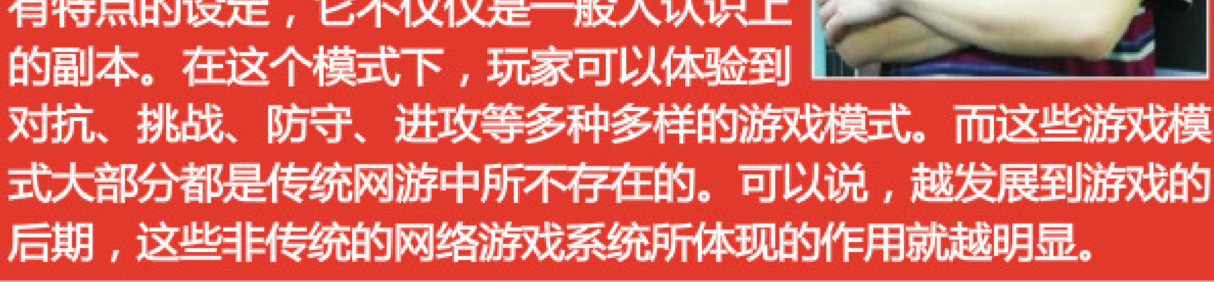
●公司名称：游诚时代网络技术有限公司　●项目负责人：张志鹏
●游戏产品：战火——红色警戒
●产品特色：成熟的2D开发技术，独特的即时战略要素，未来风格的美术设计。
●E-mail：zhangzhipeng@fireol.com

申一/《战火》主策划



背景：申一14岁考入南开大学攻读生物，21岁拿到研究生学历。2001年进入目标软件，担任《秦殇》《天骄》《复活——秦殇前传》的系统、数值设计。2003年担任《天骄II》主策划。目标游戏中的五行理论和打造系统为他首创。

访谈：设计新颖的游戏功能。RTS中资源的争夺、战斗单位的升级，在我们游戏中同样存在。单开场景是其中一个比较有特点的设定，它不仅仅是一般人认识上的副本。在这个模式下，玩家可以体验到对抗、挑战、防守、进攻等多种多样的游戏模式。而这些游戏模式大部分都是传统网游中所不存在的。可以说，越发展到游戏的后期，这些非传统的网络游戏系统所体现的作用就越明显。



刘爽/《战火》主美术



背景：刘爽酷爱绘画，喜欢历史。2000年加入游戏行业，曾任北京光荣主美术，参与开发了《决战》《真·三国无双》《真·三国无双——猛将传》《大航海时代Online》《信长之野望Online》等多款游戏。2003年进入《十面埋伏》游戏开发团队，后加入战火工作室。

访谈：《战火》是2D游戏的极致。玩家或许会问，为什么现在还要用2D（其实是2.5D）引擎开发游戏呢？其实同样采用2D，我们在底层架构上几乎完全是重写过的。除了对2D美术的熟悉之外，采用2D的画面也是因为我们依旧认为它拥有自身优势：画面细腻、配置要求不高，也更有利于配合千人、万人同时在线的网络环境。



有多少攻击可以重来？
——也评业内“黑客攻击”的频发

■广东 淡月寒星

6月1日这天，是游戏蜗牛网络游戏《舞街区》内测的日子。一些领取到内测账号的玩家们习惯性地登录游戏官网，希望查找资料或下载游戏客户端，但无奈官网总是刷新极慢或根本无法打开网页。事后的消息称，游戏官网在此间遭遇“黑客攻击”，瘫痪近两天（本刊上期已有相关报道）。其实，这只是一个典型的例子。在此前后，国内网络游戏运营商屡遭黑客“来访”。据报道，5月28日，完美时空的MMORPG《诛仙》公测当日遭遇不明攻击，对部分玩家的游戏造成一定影响；6月8日，腾讯运营的《QQ华夏》遭遇DDoS攻击，致使服务器无法正常登录；6月11日，黑客对完美时空旗下的4款网络游戏全面发难，据称“攻击流量超过百G”。至此，之前零星听到过的“奇闻”终于叫我们这些看客“麻木不仁”了。

“黑客攻击”不完全记录

我们从大量报道中大致梳理一下以往发生过的类似事件：

2002年12月23日，在《天使》公布商业化计划后不到1小时时间，北京机房内的游戏服务器遭到不明攻击。据网络安全专家分析，攻击方“动用了至少5台电脑、占用了近百兆带宽对数据服务器进行攻击”。

2003年7月18日，光通向媒体透露，其运营的网游《传奇3》已连续3天遭到黑客大规模、有预谋、有组织的持续攻击，导致游戏服务器不断宕机。

2004年2月14日，当日公测的《神甲奇兵》官方论坛出现了大量埋怨游戏速度慢或不能登录游戏的帖子，同时还有煽动玩家情绪、故意混淆是非的恶意言语出现。

2006年10月27日，手机游戏《神话》的服务器遭到“黑客攻击”，运营商数字鱼公司最终紧急关闭服务器，重新制订安全策略。

2007年3月2日，《征途》游戏服务器遭受“黑客攻击”，导致部分玩家登录困难，技术人员经过紧急抢修才解决问题。

以上的数据，可以说触目惊心。加上在文首列举的例子，我们可以看到，自从2006年下半年以来，宣称遭遇“黑客攻击”的网游运营商已越来越多，且其宣称的黑客攻击手段也日益大胆。到了今年夏天网络游戏推出的黄金时段，似乎每款游戏推出时都要来一次开门见“喜”。



就是史玉柱这样的牛人也有遭“暗算”的时候，不知真正高枕无忧的运营商会有多少？



当年对《天使》的攻击与今天相比，恐怕也是小巫见大巫

DDoS攻击

DDoS（Distributed Denial of Service）攻击，即“分布式拒绝访问攻击”，它通过多台电脑同时向服务器不间断发送数据，造成服务器因负荷过大而瘫痪。该攻击手段暂时还没有有效的解决办法。但DDoS攻击并不一定是针对特定游戏服务器的，而是对ISP的大多数网络服务器都进行攻击。

黑客？“黑客”？

早些年提到“黑客”这个词，大多数人想到的都是那些沉默寡言的电脑天才。而现在屡屡出现这样的事，大家或许多少会有些迷茫，因为这样的行为虽然目的性很强，但动机如何还颇值得玩味。

首先，若说求财、求名，为了经济利益或个人声望而展开攻击行为，以上的事例中并无游戏开发、运营商声称有攻击者索取金钱、财物，也没听说过哪个个人或组织通过攻击为自己自吹自擂。如果说这都是初出茅庐的小黑客率性而为，似乎也很难解释这一现象爆发的普遍性。而且对网游服务器实施大规模的DDoS攻击，也并非一人或几人的财力与技术、设备所能完成的。最后，似乎只剩下了两种可能性：不正当竞争与市场炒作。


现在的攻击动辄就是“大规模的”“DDoS攻击”


“黑客攻击”事件频发，玩家们也从刚开始认为的厂商炒作，逐渐接受确有其事的事实

从最近多家遭到“黑客攻击”的事件来看，其中都能找出共同的特征，那就是：大游戏公司、新推出产品、用户数量多。从这个意义上来讲，不能排除业内真的具有不正当竞争的可能。有业内人士指出，攻击IP的做法虽然国内外都很常见，但很难说国外黑客了解国内的情形，更别说碰巧在游戏内测、公测时展开攻击了。从这些受害厂商在事后的激烈反应来看，没有掌握一定的“情报”，恐怕也不敢随意宣称某些同行“不正当竞争”。

来自厂商的典型反应

腾讯郑重警告攻击《QQ华夏》的不法分子：非法攻击不仅给《QQ华夏》带来重大损失，同时也侵犯了百万玩家的合法权益，更是对法律的公然挑衅！腾讯公司注重用户良好体验，从不容忍不法分子对用户利益的侵害。腾讯公司在此郑重警告不法分子迅速停止任何攻击行为，否则我们将果断拿起法律武器，坚决捍卫本公司和腾讯用户的合法权益。

——腾讯声明中对攻击《QQ华夏》的“不法分子”的警告

现在的商业炒作噱头之多确实令人眼花缭乱，一些人有这样的猜测也是在所难免的，但我相信大多人还是有分辨事实的能力。在内测当天登录官方网站而无法进入的广大玩家都是此事件的证人。……有的玩家甚至已经猜测出这是有人故意攻击，因此游戏蜗牛在公布此事件时，许多玩家都纷纷猜测是某些可疑公司所为。

——游戏蜗牛网络技术运维总监对媒体的表态

来自玩家的3种典型观点

网友 lulu2j 不排除是运营商在自己炒作自己啊。比如说有的游戏知名度不高，可能一出这样的事，大家都会去官网看看啊、下游戏玩玩啊之类的。其实真正速度慢的原因是什么玩家不一定清楚，也许本来服务器里涌进的玩家就够多了，游戏才变得很卡呢？

网友 北方的云 发生这种事对厂商来讲是得不偿失的。可能有人说这是炒作，不过负面效果也太大了吧？至少对我来说，如果这个游戏的服务器老是被攻击，我可不敢在这样不安全的游戏里“混”，万一哪天游戏数据都不见了怎么办！大家想想，如果你被人打了一拳，当然要自卫、要告诉大家真相，难道说出真相也是炒作吗？

网友 幸运天使 最重要的是大家都有游戏玩！运营商要想办法让游戏服务器稳定，玩家玩起来安心就好了。也拜托各路黑客大哥手下留情，难道你们里面就没有人玩网游吗？

有多少攻击可以重来？

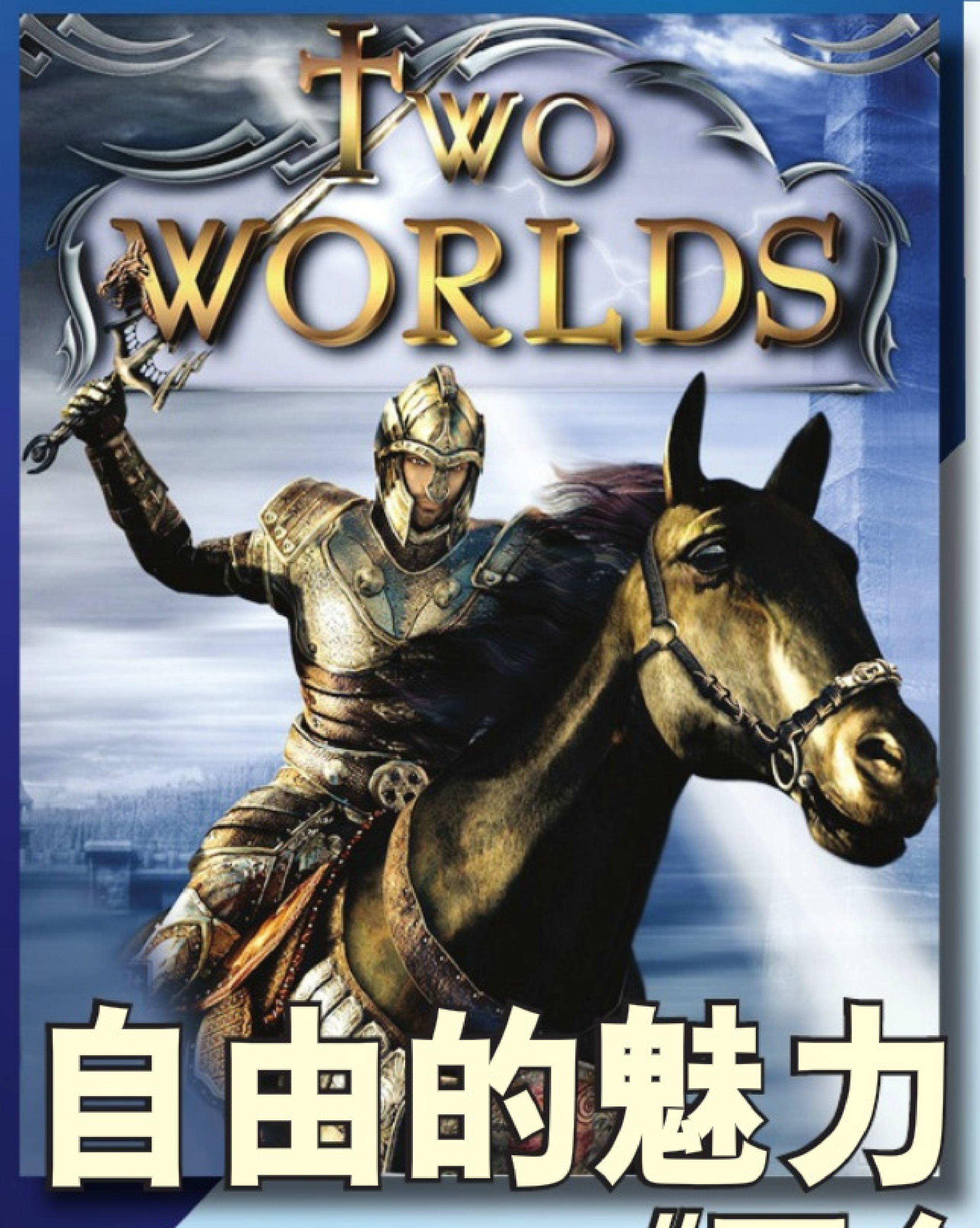
站在玩家的角度来看，其实我们只想寻找一个自己喜欢的游戏去玩，充实自己的业余时间，而不愿意成为某些事件的牺牲品。至于某些网友在博客中说“出来混迟早都要还”，我们也宁愿相信那是一时冲动之言。如果真的有所谓“冤冤相报”，其实最吃亏的还是我们普通玩家。那么，如何才能杜绝这样的攻击事件一次次重演呢？

事实上，我们注意到了一些遭受攻击的运营商在事后的反应。在表达自身的愤慨的同时，大多数运营商都宣称已向公安部门报案，有的公司发布的新闻稿里还引述“网监大队负责人”的言语，表示一定尽快破案。但奇怪的是，迄今为止所有宣称遭遇“黑客攻击”的厂商没有一家公开谈论攻击事件的后续发展，也没有“网监大队”方面的任何消息。对普通玩家来说，被攻击者的表现往往是雷声大、雨点小，难道攻击者强大到能压下所有的反对声音？还是大家事后不愿或不屑于再多提此事？

对我们这些旁观者来说，这是个很难理解的现象。退一万步讲，假如产品在进行市场炒作，炒作者为何不继续跟进、趁热打铁？是害怕事情闹大，还是难以自圆其说？而如果真的发生了攻击事件，为什么大多数被攻击者在经历了最初的“雄起”之后也集体陷入缄默，甚至有一些运营商明令不得再向外部发布相关的消息？显然，正是这样“矛盾”的举动让“炒作”与“互相报复”两种极端的观点在普通玩家中流传。在笔者个人看来，我们不应忽视相关部门打击网络犯罪的力度，但相关法律法规的不健全、游戏厂商出于各种想法不希望将事态扩大的做法，实际上也助长了这样的攻击行为愈演愈烈。我们期待真的有一件这样的攻击事件可以大白于天下，让所有的玩家不至于再“雾里看花”。我们也期待“行业自律”的呼声可以落到实处，否则我们可以听到的，可能只是另外一家网游运营商声嘶力竭的呐喊声。P


游戏蜗牛称已经报案，由“网络警察”来调查《舞街区》的攻击事件

在可以见到的言论中，每个受害公司都谈到了行业自律的问题



开放的自由架构一直是欧美流派RPG的灵魂，《上古卷轴IV——湮灭》和《哥特王朝3》的出现为这个灵魂镀上了一层霞光万道的金身，视觉系的虔诚信徒们在顶礼膜拜的同时，更多注重内涵的玩家却被过高的配置要求拒之门外。难道这些代表了RPG最尖端领域发展成果的巨著注定要成为只有少数硬件贵族才能欣赏的阳春白雪？《两个世界》的出现给了这个问题一个否定的答案。

表面上看起来，《两个世界》似乎没什么新意。虚构的魔幻国度Antaloor大陆突然出现战争危机，明线是兽人部族为复活被封印的精神领袖而进攻人类国度，暗线却是一伙阴谋家企图利用这次事件毁灭整个世界。男主角因妹妹遭绑架而被迫卷入这场混乱，在营救亲人的同时他也顺手拯救了一把世界，当然最后也允许玩家选择助纣为虐的结局。就冒险自由度而言，本作的设定无懈可击，玩家可以抛开主线剧情置之不理，随心所欲满世界打怪寻宝，求师问道修炼各种技能，做那些不计其数的分支任务，与各种或明或暗的派系势力打交道。不同方向的技能养成可以培养出不同战斗风格的主角，例如肉搏战士、弓箭手、法师、潜行盗贼。从这些方面来看，这款游戏与《上古卷轴IV》等作品确实如出一辙，但细节上的种种差异却为它带来了与众不同的魅力，这些亮点造就了《两个世界》独特的娱乐性，同时也使它在官方论坛上成为一款颇具争议性的新生代RPG。

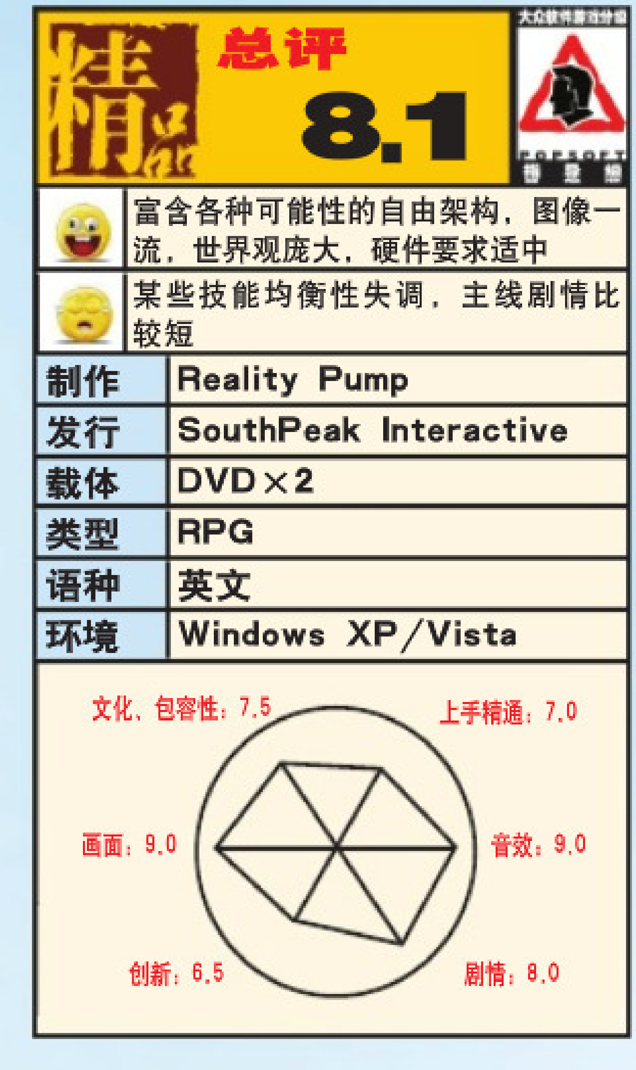
自由的魅力
——《两个世界》评价

■ 贵州 yago（本刊特约作者）


主人公初期的行头

孤独的骑士冒险家

坚持严谨逻辑观念的技术人员肯定不会太喜欢《两个世界》，因为它上市前可能没经过认真全面的测试。Reality Pump的制作者们似乎并未将游戏的平衡性看得很重要，这并不是说他们把怪物设定得过于变态或是太弱智，相反表面上的一切都很正常，对首次接触这款游戏的玩家来说可能还有不小难度，但这种敬仰的印象很快会伴随着某些恐怖技能的出现而支离破碎。


精品 总评 8.1

😀	富含各种可能性的自由架构，图像一流，世界观庞大，硬件要求适中
😞	某些技能均衡性失调，主线剧情比较短
制作	Reality Pump
发行	SouthPeak Interactive
载体	DVD×2
类型	RPG
语种	英文
环境	Windows XP/Vista

首先是炼金术，关于这个古老的学科几乎在所有魔幻题材游戏里都有，但从来没有一款游戏能像《两个世界》这样达到登峰造极的逆天：学满10级炼金术后，主角可以轻松把一瓶恢复250生命值的血瓶炼成恢复500生命值的血瓶，而且不需要任何额外的材料，只要放到道具栏的药锅里去点一下就行。如果你勤快点把500点的血瓶放进药锅去再炼一道，就会得到1000点的血瓶。这个“核聚变”原理被发现后，有聪明人立刻把永久提升2点力量的药剂炼成增加1200点力量的药剂，接下来事态的发展迅速失控，贪婪者把这瓶能永久提升1200点力量的药剂炼到了可提升6千万点力量的神药，睿智者另外找了瓶能永久提升5点耐力的药剂炼成加6千万点耐力的仙丹，既贪婪又睿智者则去找一瓶能同时永久性提升少许力量、耐力、敏捷和精神的药剂……Antaloor大陆的怪物们迎来了空前黑暗的噩梦时代，各项属性一律上百万的K药疯子们令它们的生存变得格外艰难，甚至最终Boss的自尊也遭到无情践踏，即使大陆上所有怪物加在一起也接不下疯子们的半招。

正如所有事物都有其两面性一样，炼金术在破坏游戏平衡性的同时也为热爱虐待行为艺术的游戏玩家们开辟了一个全新的娱乐空间。在一个巨大而又充满危险的魔幻大陆上飞扬跋扈的感觉应该很爽，尤其当这个游戏拥有华丽视觉效果但又没什么致命Bug时，这样的体验就更吸引人了。应当指出的是，这种技术性的失衡缺陷和直接输入一串秘笈代码的作弊还是有一定区别的，至少新手玩家需要去习得炼金术并升到10级，至少还得找到可供烧炼的原材料，这和《异尘余生 II》（辐射 II）里开局就冒死直奔英克雷基地搞套动力护甲有异曲同工之妙。老实说，笔者非常怀疑Reality Pump是有意留下这个伏笔，只不过他们显然忘了给这帮K药族留个上限设定。



地宫中与骷髅大战



最近刚炼好一瓶仙丹

画面品质并不差

《两个世界》里还有一种新奇的装备叠加设定，两件相同外形的武器、盔甲、箭矢用鼠标一拖就可以叠加合成一件，最终产品的属性比原先单件装备的属性略高一些，但允许叠加的次数是无限的！只要有足够的数量，玩家自己DIY的装备远比同期能得到的顶级装备更好。装备叠加使有限的道具栏空间能得到最高效率的利用，劣质装备只能丢给商人换钱的宿命被彻底改变，出现率较低的高级装备反倒成了垃圾的代名词。

疯狂的炼金术与无限的装备叠加仅仅是《两个世界》中最具争议的特征，但这款作品并非就只有这么两招。高分辨率图像材质这年头已经不算优势了，这款游戏的引擎运作效率令人赞叹，主角在无缝衔接的地图上旅行几乎没有载入等待。包括HDR在内的各种视觉特效看起来一点也不比《哥特王朝3》差，独特的阴影系统可以让一片叶子都有自己的影子，明亮的画面风格使野外冒险少了几分阴郁多了点阳光明媚的舒畅，出色的音效让行走在树林中的玩家能听到微风掠过草丛和树枝的响动，还有自然清脆的鸟鸣马嘶，当有野兽靠近时甚至可以凭声音判断对方出现的方位。如此高品质的声光效果所需的硬件配置其实不高，1G内存情况下适当降低某些视效参数即可获得流畅运行效果，不像《哥特王朝3》即使开最低效果没2G内存都别想流畅。应当承认《两个世界》在某些方面的光影细节效果略逊《上古卷轴 IV》，但它对显卡的要求却远不如后者那样苛刻，低准入门槛可让更多中档配置的玩家充分领略新生代RPG的冒险乐趣，这点显然比华丽的画面效果更有实际意义。

RPG自由探索精神并不只表现在多渠道完成任务或无限制的职业设定上，《两个世界》的框架蕴含了大量可供玩家自由发挥的空间，如果稍稍运用一下想像力就能发现很多大有潜力可挖的东西。例如便携式传送石，这东西看似一个可供主角快速返回村子的传送道具，但得到多块传送石后，玩家就可组建一个传送网络。城里商人脚下放一块能随时回来卖东西，野外箱子旁放一块，有暂时不用的装备可放到箱子里永久保存。还有马匹不但可以当旅行乘具，它同样也具备储物箱的功能，把马带到城里商人身边再丢块传送石在地上，可以让装备的整理变得更轻松，每次传送回城，卖东西存装备都一遍搞定，冒险家们的工作效率大大提高。在没有想到这些之前，玩家可能会为游戏里没有存放道具的大箱子而苦恼，每次回城卖东西说不定还得跑好长一段路，但实际上解决问题的方法早已由制作者们藏在了游戏里，至于能否找到那还真得要看玩家的创造性思维能力了。



深入异域腹地的勇士

与最终BOSS的决战

无论从引擎技术还是游戏性来看，《两个世界》在同类游戏中都属佼佼者，但它给人印象最深的还是富有创造力的自由框架。实际上炼金术和装备叠加也正是这种自由创造的产物，虽然它们表现得有些近乎荒唐，但是这种荒唐也让玩家们获得了自由探索的惊喜，一种超越原有框架限制的刺激，与《哥特王朝3》等作品严谨凝重的氛围相比，这份乐趣显然更具活泼生气。凡人总是既有优点也有缺点，所以他们往往比那些不苟言笑的完美主义者更令人感到亲近，这就是《两个世界》值得一玩的最大理由。P

不朽的斯巴达
——士官长的前世今生

■ 江苏 十大恶劣天气

约翰这个普通得不能再普通的名字，它的拥有者被UNSC（联合国太空总部）的“斯巴达战士”计划选中，一个神话由此开始。这个让一名6岁孩童成长为人类生存的最后希望的计划，从一开始就是一个残酷的考验。

编者按：移植自Xbox的FPS超大作《光晕2》终于在PC平台正式亮相了。遗憾的是，对系统和硬件的苛刻要求让大多数PC玩家还无法在第一时间内享受这款游戏。尽管如此，微软对PC版《光晕2》的重视和游戏本身的卓越质量都使其在很长时间内不会淡出我们的视野。本期的龙门茶社我们将要讲述士官长与“斯巴达战士”的传奇故事，欢迎喜欢《光晕》系列的朋友前来捧场。

黑色幽默——斯巴达计划背后的肮脏欺骗


头盔后的面容究竟是什么样？没有人知道，透过官方小说，我们大体上可以了解到这是一个身高约两米、脸上长着雀斑的白人男子

正如同它的名称，Halo中“斯巴达计划”和古代斯巴达城邦培养战士的做法完全一样：历史上的斯巴达战士在7岁前由双亲抚养，父母从小就注意培养他们不爱哭、不挑食、不吵闹、不怕黑暗、不怕孤独的习惯。7岁后的男孩被编入团队过集体的军事生活，他们要求对首领绝对服从，要求增强勇气、体力和残忍个性。当他们成年后，要独立在野外生活，只有经历严寒、饥饿和伤痛考验后幸存着回来的人，才有资格成为斯巴达的一员。3000多年后，UNSC从人口基因数据中筛选出150名拥有完美基因的培养对象，约翰就是在这个计划中编号为117的候选者。在这个名单上的儿童，注定要和本应与玩具熊、滑板车相伴的童年岁月告别，从6岁就开始学习如何高效率地杀死敌人。儿童的嬉闹玩耍被残酷的军事训练代替了，或者说，从被计划选中的那一刻起，他们今后的岁月中注定只能玩一种名叫“战争”的游戏。只是，输掉这个游戏的代价将会是——死。UNSC给这群孩子灌输的战斗意志，从他们被选中的那一天就已经开始了。在他们的第一堂训练课上，教官为他们播放了一段全息三维影


幼年时代在志远星上仰望太空的约翰，这是迄今为止唯一一张露头的士官长图片



斯巴达计划背后充满了肮脏，UNSC高层也充斥着无能鼠辈，而这正好提供给了英雄主义者表演的舞台

士官长摘下头盔是最令玩家心跳加速的桥段，遗憾的是，Halo2的开头，等镜头移动到头部时，士官长已经戴好头盔了

像——公元前480年斯巴达国王涅奥尼达斯带领300斯巴达战士，在温泉关上演抵挡百万波斯大军的壮举。和历史不同的是，这段影像以斯巴达在温泉关的全面胜利而告终。培养对胜利的强烈渴望，是斯巴达计划的第一步，在训练中以篡改历史的方式来煽动学员，这个手段和斯巴达计划背后的肮脏一面相比，只能说是小巫见大巫罢了。

在成为斯巴达之前，约翰和他的父母居住在波江座二号星上的极乐城（Elysium City）。6岁时约翰就表现出了出众的体格，最重要的是，他争强好胜的性格是一名职业军人必备的素质。斯巴达计划的创始人哈尔茜（Halsey）本人对于用基因来确定候选人的做法并不抱以太大的信心，这是因为人的综合素质并不是单单依靠基因来决定的，后天成长对人生走向起到至关重要的作用。一个拥有运动员基因的人，可能由于受不良家庭环境的影响，变成一个好吃懒做的废物。但当她来到极乐城119号小学的草场，看到真实的约翰后，才发现这是一个堪称完美的候选对象。



雷神锤的护盾技术来自于星盟的豺狼

在约翰6岁这年，地球人遍布太空的数百个殖民地星球上陆续发生了150起“奇异”的儿童失踪事件。在自家的孩子神秘失踪数月后，一个个匿名电话打给那些依然沉浸在丧子之痛中的家长们，这些电话说明到哪里去找他们失踪的孩子之后就挂断了。等到欣喜若狂的家长们来到这些地点后，看到的是和孩子一模一样，但却丧失了全部记忆的儿童。UNSC以极不光彩的手段诱拐、绑架了全部的候选对象后，为了掩人耳目，用候选者的基因克隆出了150名复制品，将其“归还”给本体的父母。克隆技术在500年后依然具有严重的缺陷，克隆体患遗传病的几率要大大超过其本体。最重要的是，和克隆羊多莉一样，斯巴达克隆体直接取用幼年体的细胞核，使得他们出生时的年龄不是0，而是细胞核提供者的年龄，所以克隆体从出生到死亡的时间短于本体，其快速衰老的速度是不可逆转的。这些失去子女的父母所找回的都是一件件生物垃圾而已。毫无疑问，他们在10年、20年后又将体验一次丧失“亲子”的巨大痛苦。而他们真正的孩子，那时正分布在茫茫宇宙中，为保卫人类的火种和外太空文明进行殊死搏杀。

具有讽刺意义的是，斯巴达计划最初并不是为了创造出一群抵抗外星文明野蛮入侵的完美战士。UNSC中成天坐在办公室里面耗日子的所谓“分析家”们，在耗费了政府的20亿资金和无数上等的咖啡、雪茄之后，认为自己已经掌握了星盟的社会结构。他们一厢情愿地认为，



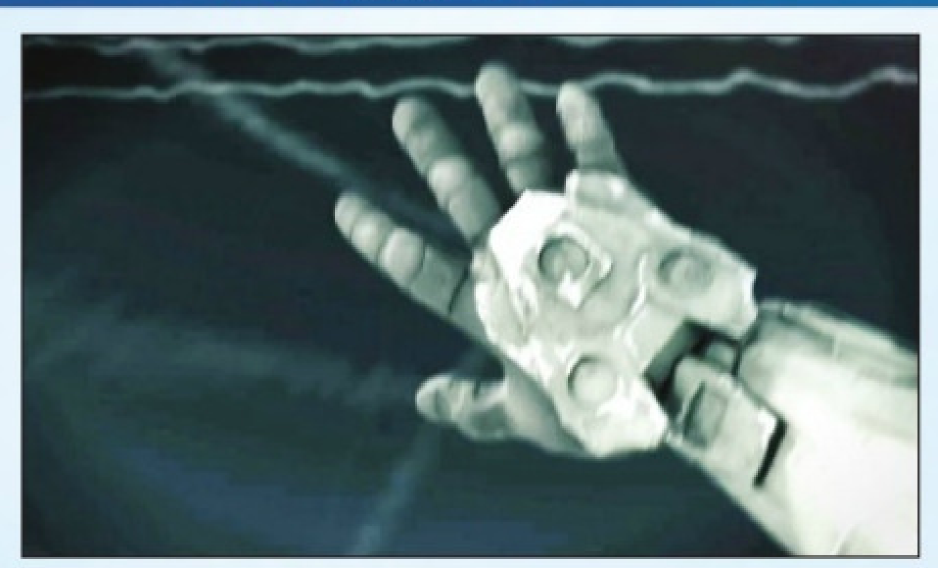
在官方小说中，士官长的驾驶能力也是首屈一指的，而在游戏中，似乎他更愿意以双脚着地的方式战斗

星盟政教合一、等级森严的社会结构和人类文明的蒙昧阶段非常类似。既然在直接交锋中根本毫无胜算，那么根据他们YY出来的研究成果，组建精英部队去绑架星盟的首领——先知，将可以迫使处于群龙无首状态的星盟坐下来和谈。但由于UNSC在战争中的节节败退，属于绝密的斯巴达计划阴差阳错地提前投入前线进行实战，使得这个计划被曝光。这次泄密却戏剧性地刺激了地球军的士气，那些精神状态处于崩溃边缘的士兵们在看到本方还有这样一群可以一当百的超级战士时，不由得重新燃起了斗志。所幸的是，斯巴达们的头盔挡风玻璃是非透明的，否则，当他们真正的父母从电视上看到这些还活在世上的亲生子女时，军队诱拐儿童、用孩子的克隆体替代本体等更多的野蛮行为必然会泄露，舆论会在一夜之间倒戈。

身体承受力的极限考验——斯巴达生化改造计划

残酷的训练可以将斯巴达战士们体内的优秀基因全部激活，将其彻底转化为战斗力，但他们在本质上依然是脆弱的人类，具有任何有机生命体的弱点。好在人类在赤身裸体、茹毛饮血的野蛮时代就学会了如何使用工具来弥补自身的不足，“工具”也是将普通士兵变成超级战争机器的必要条件，尽管这本身就是一个残酷的过程。

针对人类生理特性弱点而进行的生化改造手术，是从新兵向斯巴达战士转化的最重要一步。和他们两千多年前的


Halo3的预告动画中，士官长居然被轰掉了头盔，不过这次又是在主视角下呈现的，恐怕看到真容的是星盟士兵吧


雷神锤盔甲的外型在每代游戏中都有变化，从一代的粗糙到二代的金属质感的变化让我们眼前一亮，三代在线条上又有更多养眼的设计


以一当百，对于士官长而言不过是家常便饭


科塔娜是士官长的得力助手，小说中将她描写成一个具有叛逆精神的人工智能，这可能是为她在HALO3中戏份留下的伏笔

先辈相似，很多人无法挺过这项残酷的过程，在没有穿上那身墨绿色的盔甲之前就和战友们诀别了。这项手术共有5个项目，光看这些内容，就足以让人头皮发麻了。

肌肉强化术：肌肉的成长是一个缓慢的过程，即便拥有阿诺州长大人年青时代那种“倒三角”的完美体型，也未必说明在力量和耐力上有更多的过人之处。肌肉强化术将蛋白质复合体通过插遍改造体全身的导管注入身体内，提高肌肉的密度。此外，这项手术还能加快肌肉糖分的分解速度。常人在剧烈运动后常常会感觉到腰酸背痛，这是因为体内产生过多的乳酸无法及时分解所导致肌肉疲劳。在战斗中由于体力透支而产生的肌肉酸痛、呼吸急促对于精英士兵而言是绝不允许的。通过这项手术，斯巴达战士将成为爆发力和耐力同样惊人的“猛兽”。这项手术会导致15%的手术对象出现肌肉萎缩、心肌肿块等致命症状。

骨骼强化术：骨折是战场上仅次于中弹的第二大致伤原因，骨骼强化术是将碳化硼陶瓷植入到人体的主要骨骼之中，以提高其硬度。在现实世界中，碳化硼陶瓷经常用于军舰和直升机的外壳涂层，并且有抵抗穿甲弹穿透热压涂层的能力，驻伊美军装备的“拦截者”防弹衣在加装碳化硼陶瓷衬板之后，让士兵死亡率大为降低，甚至有士兵在300米距离被苏制大口径狙击枪命中胸部之后依然幸存的战例。虽然目前无法将其移植给骨科病人，但游戏的这种细节设定，体现了制作者极高的硬科幻创作功力。这项手术对于处于青春期的少年而言具有极大的风险，由于他们的骨骼发育速度极快，手术可能导致骨骼生长速度异常的现象，造成灾难性的粉碎性骨折。此外，还有不少病例可能会患上白血病。

甲状腺催化术：甲状腺拥有维持身体发育、促进新陈代谢和心血管及神经系统效应等几大主要功能。对于完美战士而言，他们需要更强的体格。因此，这项催化术的实质就是人为造成个体出现“甲亢”的部分症状，只不过这些症状可以控制在不危害手术体健康的程度以内。手术将含有人体生长荷尔蒙催化物的颗粒植入甲状腺，缓慢释放其药效，以促使骨骼和肌肉的生长。手术可能导致部分个体皮肤淋巴管出现病变，最终会变成所谓的橡皮病——它的症状为患者下肢，主要是足部的经常性浮肿和严重变形。

视力提高术：在人眼睛的视网膜中，有锥体细胞和杆状细胞两种不同的感光细胞。锥体细胞和杆状细胞在处理可见光时是有分工的，锥体细胞集中于黄斑区的中心凹处，专门处理较强的光，而较暗的光则由黄斑区以外的视网膜中杆状细胞处理，中间强度的光则由锥体细胞和杆状细胞共同处理。这项手术针对视网膜杆状细胞和锥体细胞进行，通过加快视网膜周围毛细血管的功能，使得视觉系统得到充分的养分，从而让斯巴达战士获得超越常人的视力。尽管在游戏中，我们不曾看到过士官长摘下头盔，也不曾看到过士官长以外的任何斯巴达战士，但可以肯定的是，他们中间绝对没有一个是戴近视眼镜的。

神经反应提升手术：人类的神经是大脑与各个器官连接的“导线”，大脑的命令传入神经元突触后膜兴奋，产生电极电位，经过突出间隙扩散弥漫到达相邻另一个神经元的突出前膜，与前膜作用改变膜的离子通透性，引发动作电位，再传给下一个相邻神经元。这种传输方式对于现实世界的超级战士而言并不是累赘，但在500年后的Halo世界中，星盟所使用的等离子武器并不存在弹体初速的限制，他们可以使用光速武器来准确命中人类士兵（而在游戏中，出于乐趣和平衡性的考虑，星盟的能量武器无论是初速还是射速都无法和人类的火药动能弹武器相比）。所以，躲避星盟士兵的火力，必须在他们扣动扳机前完成，因此斯巴达战士必须具备超出常人的反应能力。这项手术将把斯巴达的生物电传导转化方式变为反干扰电传导方式，这样可以避免由于主观原因而带来的动作延迟。这一项的手术风险也是5项生化改造术中最大的：部分个体可能出现瘫痪、痴呆等症状。

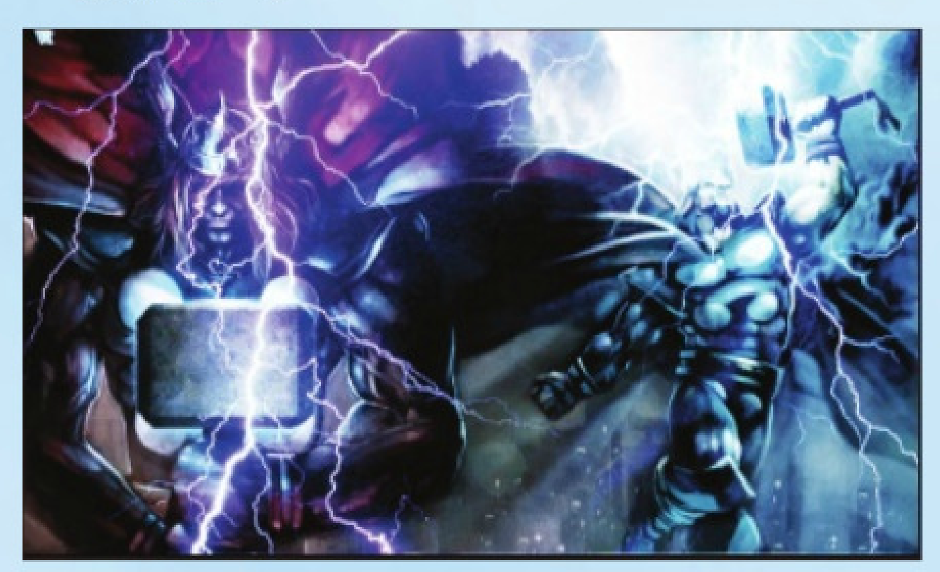

士官长并不是一个通过杀死敌人获得快感的疯子，他甚至可以和星盟的神风烈士之间培养出出惺惺相惜的感觉

由此可见，这种遍布全身每一寸肌肉、体内每一个器官、每一个神经元的手术，其痛苦是常人难以承受的，更何况接受手术的是一群十二三岁的孩童。UNSC最初是准备训练150名斯巴达战士，但由于后来经费出现问题，只挑选了75名进行

训练，在这项最后的生化改造中，有30人死亡，12人永久残疾，只有33人成功“转型”，其中就包括约翰，也就是后来的士官长。我们可以看到，在这项残酷的训练中，产生了超过一半的失败品。对于官方而言，这不过是一个统计数字，而对于那些童年被诱拐，在少年又遭遇地狱般煎熬却没有挺过去的人而言，这种痛苦已经无法用人类的语言来形容。死对于他们而言未必不是一件好事，而对于12名幸存下来，却永久残疾的战士而言，痛苦的一生才刚刚开始。出于“人道主义”考虑，UNSC不会将他们处决，但会把他们安排到军情局从事情报分析、战术指挥等“脑力劳动”的工作，即便如此，接下来等待他们的也将是非人的岁月，每一天对于他们而言都犹如生活在地狱之中。

如虎添翼——斯巴达的战斗力增倍器

斯巴达战士们使用的武器和陆战队员相比并没有什么高级之处，如果抛去生化改造后出色的身体素质，相对普通士兵而言，他们拥有以一当百能力的真正根源，在于“雷神锤”。

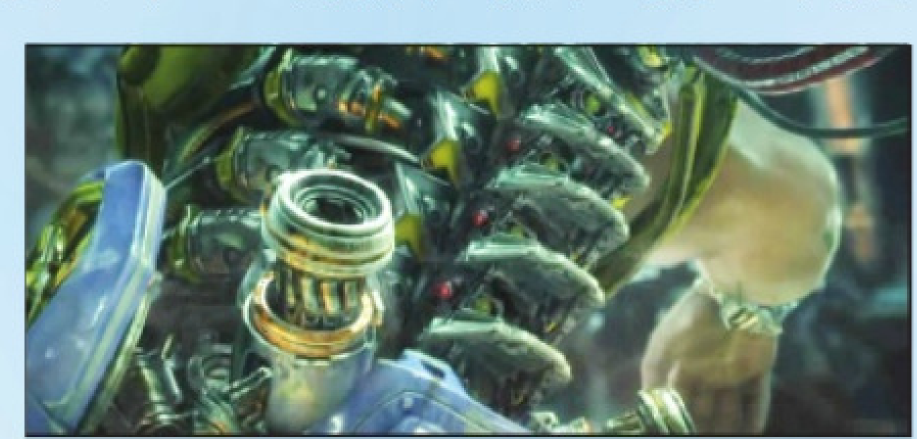
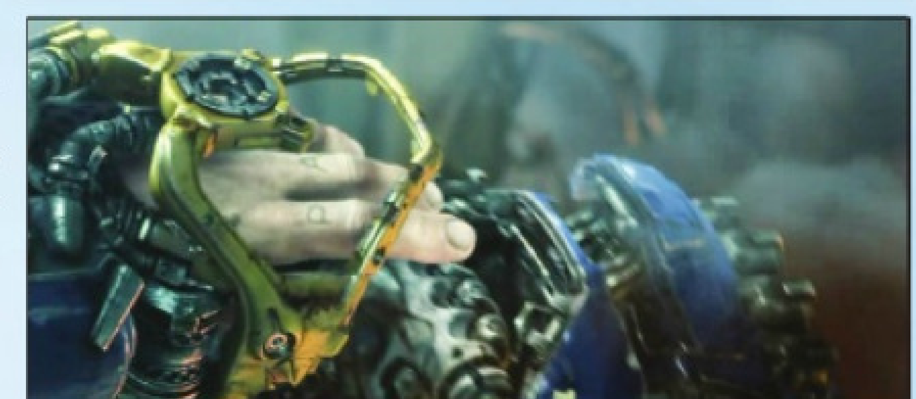
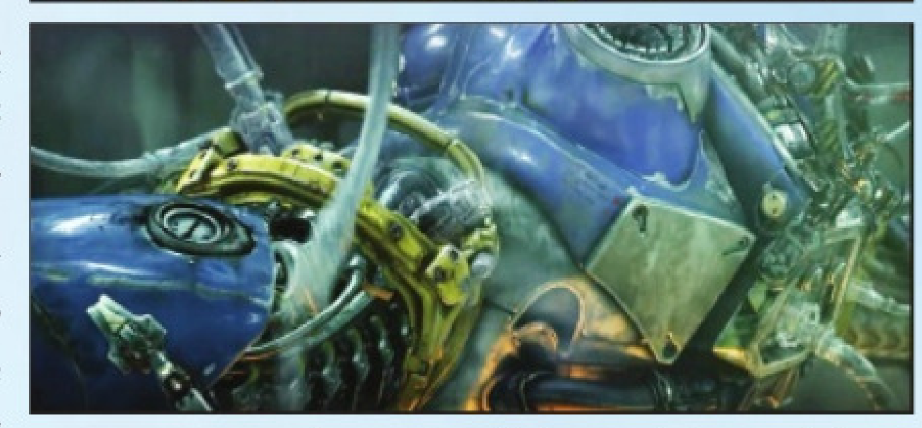

在美国英雄漫画中出现的雷神形象

“雷神锤”是北欧神话雷神索尔使用的武器，这位天神乘一辆由两头公山羊拉着的战车在天上走，车轮声如雷鸣。索尔手持一把锤子，形似短柄狼牙棒，象征霹雳，这就是“雷神锤”。但光听这个名字，这件装备似乎更像是一件武器，至少士官长当初是这么认为的。而实际上，它就是包裹士官长全身的那套墨绿色装甲。雷神锤盔甲由马克Ⅱ型战斗盔甲发展而来，马克Ⅱ型盔甲尽管防弹性能先进，但存在能源耗费过大的问题，使得它无法安装大功率的通讯设备。Halo中的斯巴达战士属于SPARTAN Ⅱ型，其Ⅰ型装备的就是这种老式盔甲。微软于今年下半年将要推出的RTS游戏《光晕战争》将要表现发生在2525年的丰饶星战役，这场人类和星盟第一次大规模的战斗，也将成为斯巴达Ⅰ型战士的表演舞台。那时候士官长只有14岁，还在志远星总部进行训练。

士官长第一次穿上的那件“雷神锤”是一种典型的复合式装甲，外层为高强度复合金属；第二层为能量衬层，用于吸收部分能量武器的打击；第三层为生命维持层，其中装填有维持士兵体温的凝胶层，通过不同密度的调整，可以起到宇航服的效果。也正是由于这个原因，当生命维持层被击穿后，一旦士兵所在的是不适合人生存的环境，就可以宣告死亡了。在《光晕》小说的第一部中，曾经出现过士官长的盔甲被彻底击穿这样一个情节，所幸的是他所在的星球和地球的环境特征非常接近。此外，生命维持层的凝胶在密度最大时，可以起到和汽车安全气囊类似的减震效果。在《光晕》小说第三部中，一群驾驶运输船的斯巴达战士为了躲避星盟的女妖飞行器而选择强行迫降，就使用了这种凝胶来起到缓冲的效果。重达半吨的雷神锤盔甲是包括斯巴达战士在内的任何士兵所无法直接穿着的，所以它被设计成了一种动力盔甲，其动力由背部的微型核动力发动机提供。盔甲的操作系统和战士的神经直接联系，战士的细微动作都可以通过盔甲的动力系统反映出来。盔甲动力传导和目前人类掌握的液压控制系统有本质的不同，外部盔甲以下有一层液态活性金属，增加操作人员反应速度至常人的5倍。未经生物骨骼强化技术和神经改造技术的非斯巴达战斗人员，一经使用此盔甲会导致身体和神经强度痉挛而造成永久瘫痪。

听起来如此“高科技”的盔甲，它实际和游戏中我们见到的装备还有很大不同，因为它还没有安装游戏中士官长的保护神——能量护盾。“雷神锤”依然沿袭了地球人之间战争使用动能弹相互攻击的思路，它的防弹性能出众，但对于高热、高速的星盟能量武器而言根本是无能为力的。尽管加装有能量吸收层，但依然属于被动挨打的防御方式，这使得一个斯巴达战士的抗击打能力未必比陆战队员好上多少。直到能量护盾加装到这件盔甲上之后，才让斯巴达战士真正拥有了一夫当关万夫莫开的恐怖实力。

在小说的设定中，能量盾是通过对星盟豺狼（即游戏中举着透明能量盾牌的猥琐生物）防御装备的研究而获得的，但从游戏的功效上去看，似乎更接近于星盟精英的能量护盾。哈尔茜博士将新版雷神锤盔甲的性能比作是老版盔甲的10倍，不仅仅是因为能量盾的加入，其中发挥功效的是在盔甲第2层和第3层之间加入的记忆体操作模块，使得斯巴达战士个体可以搭载和战列舰AI同级别的人工智能，成为一个强大的武器平台，而不仅仅是一个单兵战术单位。安装在“雷神锤”盔甲中的AI可以通过神经网络进驻斯巴达战士的意识，用于战术策略、情报等支援，并且可以提高使用者与盔甲之间的协调性。在载具内，AI能够担负起数个组员的职责，一艘运输船起码需要驾驶、导航和武器平台3名操作手才能起航，而搭载AI的斯巴达战士一个人就足以胜任。在Halo的初代“秋风之墩号”即将坠毁前，凯斯舰长启动了科尔协定（规定人类战舰不能暴露地球位置、人类AI不能被外星文明俘获的军事条令），并没有将人工智能科塔娜销毁，而是将其安装到士官长的盔甲插槽中，士官长这个人类最强战士和科塔娜这个最强计算机AI的超级组合，从此拉开了人类向星盟反击的大幕。P




《星际争霸Ⅱ》中陆战队员的盔甲，在布局上也有不少雷神锤盔甲的影子

LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

古墓丽影 周年纪念

■晶合实验室 大漠奇侠

精品 总评 8.8

制作	Crystal Dynamics
发行	Eidos Interactive
类型	动作冒险
语种	多国语言版

文化包容性：8.0 上手精通：9.5 画面：9.0 音效：9.0 创新：9.0 剧情：8.0

1996年底，来自英国德比郡的游戏开发小组Core Design发现他们创造了一个奇迹。在各大软件店里，他们制作的游戏《古墓丽影》都在畅销排行榜上保持着强劲势头。这不是他们的游戏第一次登上英国游戏销量榜榜首，却注定是最有名的一次。实际上，对一名叫做劳拉·克劳馥的冒险家，整个西方世界的游戏迷都陷入了疯狂崇拜之中。人们看到了一款集探险、解谜以及惊险的平台跳跃为一体的新型游戏，为玩家提供了前所未有的体验。它首次利用强大的机能构造了宏大而复杂的3D空间，古罗马大竞技场和雄伟的司芬克斯像震慑了无数玩家——这正是1996年E3上的明星直到今日依旧值得"纪念"的缘由。

大约在两年前，Eidos Interactive一度决定让名存实亡的Core Design为PSP平台制作一款《古墓丽影》初代的复刻版。这一版本完成度已经很高，但之后戏剧性地胎死腹中，随即Eidos将这一任务授予了刚刚因《古墓丽影——传说》（简称TRL）声名鹊起的Crystal Dynamics。也许正是这一变故，让俗称"十周年纪念版"的《古墓丽影——周年纪念》（简称TRA）晚了半年多才与玩家见面，但你必须承认，Crystal Dynamics这一次的表现依旧很出色，他们将在不久之后带来《古墓丽影8》——那段和天堂Avalon有关的新冒险。

山间洞穴 Mountain Caves

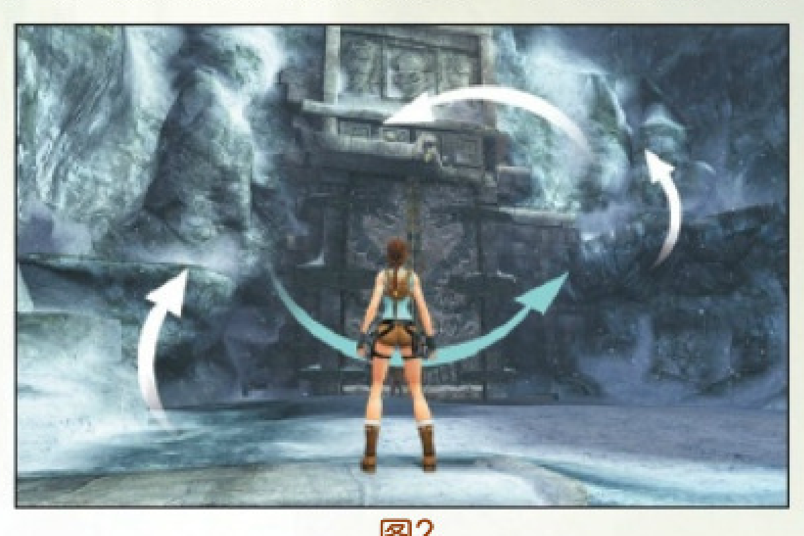
古物：3，神器：1

【本关】这是个与《古墓丽影》初代几乎相同的关卡，你几乎会看到初代中所熟悉的一切，对新手来说，也可以完成最基本的动作训练。

【最初的考验】在起始点，因为向导身上没有多余的绳子，劳拉需要徒手爬上悬崖与他会合。先熟悉一下操作：往前跑，攀上正前方的低矮石台，跑跳抓住崖壁上的石缝向右移动，在尽头往右边跳抓住第2段石缝，转过墙角，用反身跳抵达一块白色的石台。跳到临近的石台上，这里有通向高处的路，通过连跳沿石壁爬到顶端，利用磁性钩索的摆荡抵达断桥（**如图1**）。向导不知该怎么开门，但你一定记得初代过场动画里劳拉是怎么做的。从大门左侧的斜坡跳上高处石台，用钩索荡到门右侧，跑跳抓住旁边的石缝，最终跳到门上方，按下机关（**如图2**）。


图1

【两件古物】山洞大门在身后闭合，那段熟悉的旅途真正开始了！往前跑，利用前滚翻躲避飞刀机关，转过弯会看到木桥遗迹。从右侧上去，跳过两道断桥，转过身会注意到石壁上层的路径。前跳抓住上层石台边缘爬上去，一路往前，最后滑下斜坡，在坡底及时跳起抓住前方石台边缘，找到本关的**第1件古物（如图3）**。从石台另一边跳出去，抓住对面建筑的边缘，横移再落下，来到高处的洞口。这里会出现一些蝙蝠，你最好远远地拔枪瞄准，干掉这些不速之客。往前来到一个大石洞，向


图2

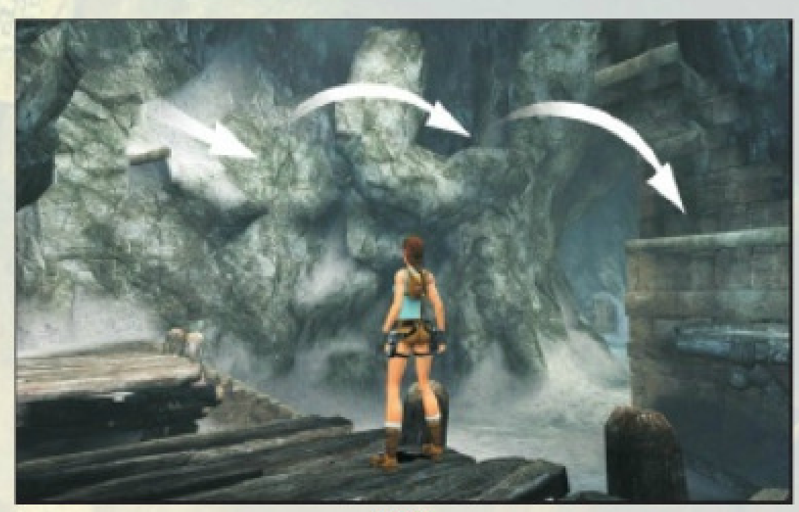

图3


图4

左前方望去，你会远远看到**第2件古物**闪耀的光芒。现在滑下斜坡，甩出钩索把自己固定在空中，沿着钩索往上爬一点，直到你和前方的石缝基本保持水平，荡起前跳抓住石缝，反身跳到洞中央的石柱上。落下一层，向右侧横移到尽头，反身跳来到古物所在的石台上。

【遭遇战】下到洞底，打开角落的石门你会来到洞穴深处。通道尽头是个不大不小的石洞，中央是座木桥。你必须过桥，但腐朽的木桥会瞬间崩塌，于是桥下免不了要有一场遭遇战。桥下角落有一些补给品，同时你可看到第3件古物的位置，但此时无法拿到。沿断桥爬到上一层去，沿着右侧的路来到下一场景。如果你玩过初代，那么这里再熟悉不过，沿绳子下到底层，就会看到恐怖的黑熊。干掉它后，去熊洞深处，那里有**第3件古物**。

【大门】经过一个必须用横杆荡过的深坑，来到关底大厅。关底处的大门被两道门栓拴住了。首先面对大门，从门左侧的凹陷处爬到上层，沿墙角的石缝爬到高处，横移到尽头跳出去，抓住机关缓缓落下，打开第1道门栓。这是个限时机关——门栓会慢慢复位，沿着大厅上层到尽头会发现一组横杆，那里通向大厅的另一侧。只要你没有耽搁太久，拉下第2道门栓后，立刻下到底层站在门前的石板上，就能开启大门。

【虎鲸尊】在拉下第二道门栓处，面对门栓可看到左侧墙上的石缝。这时重复刚才拉门栓的操作，但跳起抓住横杆时选择连跳（**如图4**，抓杆的瞬间按跳跃键往前甩出去），即可抓住这条石缝，爬到这面墙的最高处，那里有本关的**特殊纪念品——虎鲸尊**（Killer Whale Bottle）。

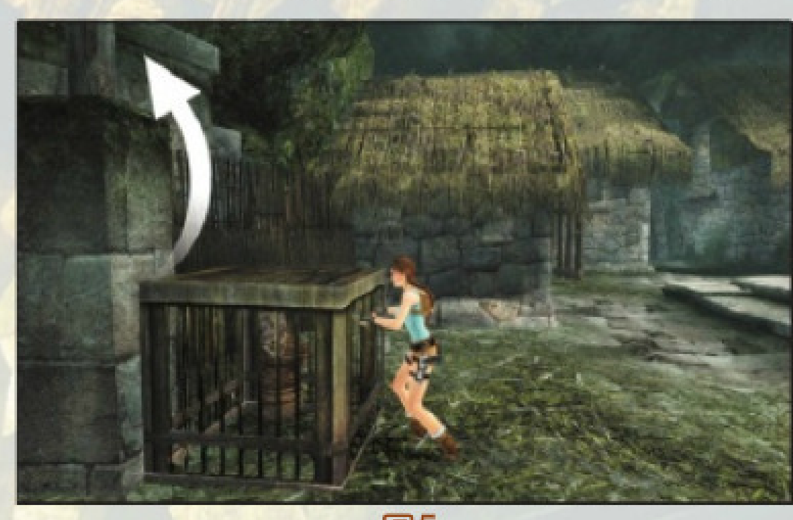
比尔卡班巴城
City of Vilcabamba

古物：1，神器：0

【本关】本关流程要比初代的同名关卡短一些，但如果你认为这一关实在太短，那一定是错失了什么秘密……

【小村钥匙】沿着洞穴一直向前，会来到飞瀑掩映下的小村。这里有大批野兽，正好可以熟练“子弹时间”。调查周围，你会发现村子的大门紧锁。从茅屋前的深潭下水，快游至水下通道另一侧拉闸，从刚打开的机关浮出水面（动作要快），来到茅屋内。你可打开这里的柴门方便进出，然后沿木梯来到高处，跑跳进入隔壁茅屋。把盛着人骨的铁笼子拖出来，在里间墙角找到小村钥匙（Village Key）。重新来到外面，用钥匙打开小村的出口（也可以把铁笼子推到门前跳过去）。

【瀑布上的秘密】你一定注意到茅屋上方那些可攀爬的地方，只是不知如何上去。现在，把刚才屋内的铁笼子拖到外面，靠在茅屋旁唯一的柱子上（**如图5**）。这样就可以爬上柱子，通过一


图5

些攀爬跳跃，最后找到瀑布上的古物。回到下面，出村你会看到一扇巨大的石门，门侧各有一个入口。无论你先进入哪个门，都是要考验你对跳跃的熟练度，目的是到达水池的高处。在高处尽头，跳出去抓住图腾上探出的横杆就能为一扇石门解锁。打开石门前进，路上有两处深坑，在那里你将首次练习一个新动作——杆顶跳跃。

失落的山谷
The Lost Valley

古物：2，神器：1

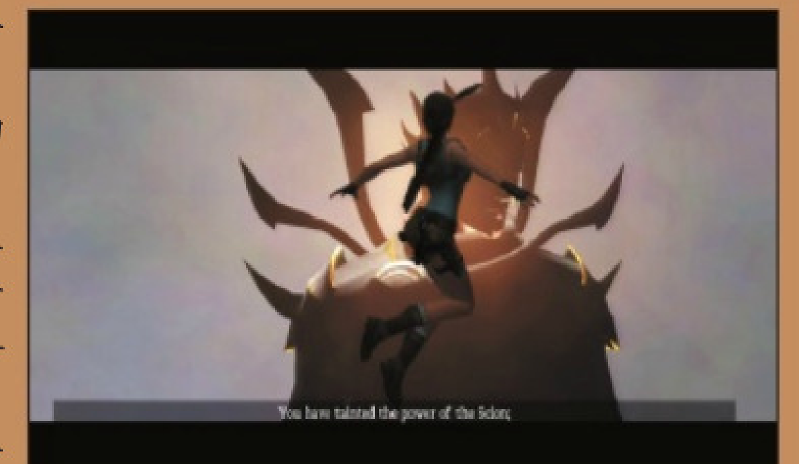
【本关】和初代相同，本关同样要寻找3颗齿轮闭合大瀑布上的水闸，但重新设计后的谜题更精巧，场景也更宏大，与暴龙的战斗令人回味无穷。

【两颗齿轮】不论怎么样，你都会看到躺在岩石上的第1颗齿轮（Cog），

故事梗概

1945年，美国新墨西哥州，一次众所周知的原子弹试验掀开了一片古老的地层。地层深处掩埋着一组奇怪的结晶体，忽然，一个有翼的怪物冲破晶体，带着狞笑飞向天际……

41年后，印度加尔各答。威名赫赫的冒险家劳拉·克劳馥正在酒店休息，一个陌生的男人找上了门。他自称是纳特拉科技公司的雇员，而要见劳拉的实际上是他们的女老板——杰奎琳·纳特拉（Jacqueline Natla）。纳特拉正在寻找一件上古神器司祭盘（Scion）的碎片，那曾是劳拉的父亲寻找多年的事物。尽管人人都知道它藏在秘鲁的夸洛佩克古墓里，却无人知晓古墓的确切位置——只有眼前这位奇怪的CEO除外。



劳拉看到了司祭盘里奇异的景象

劳拉在秘鲁的旅行有惊无险，但当她拿到这一片司祭盘时，却发现纳特拉并不打算支付酬金，甚至不希望她是一个了解秘密的活人。幸好，纳特拉的手下并不像她那么精明，劳拉从秘鲁返回，打算夜探纳特拉科技公司。而她此行的收获的确令人吃惊——一个叫皮埃尔（Pierre）的法国人正在希腊寻找司祭盘的另一部分。

纳特拉为什么要隐藏这个秘密并杀人灭口？当劳拉在希腊的蒂霍坎古墓中找到第2片司祭盘时终于初见端倪。她将找到的两块碎片拼合起来，霎时一股神秘的力量让她看到远古的一幕。原来，在尚未沉没的亚特兰蒂斯，3位最高统治者每人持有一块司祭盘碎片，3块碎片合一将释放强大的力量。可是，其中一位统治者试图利用司祭盘的能量达到自己不可告人的目的，这显然为其他两人所不能容忍，夸洛佩克和蒂霍坎不得不将另一名统治者囚禁起来。在幻像的结尾，劳拉看到了最后一块碎片的线索——那就是神秘的埃及。


纳特拉的邪恶计划终于暴露无遗

或许，你已经猜到第三位统治者是谁——当劳拉手持最后的碎片从黑暗中走出，纳特拉正意料之中地等在那里。她抢走了所有的碎片，赶往失落的世界，而劳拉巧妙地隐藏在她的游艇里，一路尾随而至。亚特兰蒂斯的大金字塔变成了纳特拉的巢穴，她在这里孵化怪物，期望重新统治世界，但她必须战胜眼前这位冒险家……

拾起它后从那里攀上石台，沿着瀑布的一侧爬上去，来到水闸旁。沿河畔向前跳过断石桥，很容易来到桥畔高处的平台，你需要用战斗锁定或Z键瞄准打断木桥的挂绳，利用木桥残骸来到对面，转过弯，用钩索来到上一层瀑布，在最高处的石台上有第2颗齿轮。

【两个秘密】转身观察石台两侧的瀑布：在有齿轮机关的一侧，齿轮上的横杆可以利用，从那里可以横越瀑布，来到一个高处的洞口，洞口尽头有个机关可以打开水下某处的一扇暗门（就在机关正下方水底）——只要先打开就好了；再看另一侧，你会发现瀑布远端石壁上有个很小的洞口，在取得齿轮的地方掏枪打断木桥的拉索，用钩索钩住桥顶的拉环，直接荡起跳抓洞壁（当然你可以先跳到垂下的断桥上），石洞的尽头在瀑布后面，这里有一把很好用的**霰弹枪**（Shotgun，**如图6**）。直接跳进水里，让急流把你冲回关卡开始的水潭处。上岸刚好会碰到狼群，别犹豫，快试试新武器的威力吧！

【迷雾山谷】爬上水潭旁的梯子，安好第一颗齿轮然后拉下机关，让一部分齿轮机构恢复运转。通过机构上的横杆去更高的平台，同样安好第2颗齿轮。你会看到平台远处的对面有个洞口，通过绳索抵达那里。往深处去，在木屋前干掉一头熊，然后爬到

图6



图7

一旁遗迹顶端。在平台边缘，面对下面木屋的屋顶跳下去，滑行中跳起抓住遗迹中端的凸起，往左横移跳进对面的石洞，那里有本关**第1件古物**。现在可以重新来到遗迹顶端，通过杆顶跳进光亮处的洞穴。经过一系列深坑跳跃和狭长通道，你会来到初代的经典场景。

【狙击暴龙】首先，有6只小恐龙前来欢迎，用霰弹枪会让战斗轻松一些。往前，初代中的庞然大物——暴龙便震撼登场。基本的打法是这样的：首先离远些锁定不断射击，等暴龙狂暴（看屏幕右上角的显示，细长的怒气槽变红蓄满），它会怒吼一声向你直接冲过来。此时保持战斗锁定状态（把战斗模式设为Advanced Toggle会省心一些），当它冲过来且出现“子弹时间”的提示（屏幕背景变模糊，**如图7**）时迅速以方向键+Shift启动慢速射击，在准星变红时开枪给暴龙造成伤害（最好一直按住左或右方向键再按Shift躲避暴龙的冲锋，然后用霰弹枪攻击）。如果你觉得这样打比较慢，注意场地边上3处带尖刺的滚轮，当暴龙狂暴时站在滚轮前，诱使它直接撞上去。

【山谷中的跳跃】从暴龙尸体旁爬上石台，去神庙里拿到第3颗齿轮。下水游进水道，上岸后通过柱子和石壁爬到高处，来到神庙屋顶。面对刚才大战的空场，基本上你要沿右手边的山岩蜿蜒前进，直到遇到断桥。过桥，从遗迹外侧爬到高处，左前方是两条需要连跳的斜坡，沿这条路可以最终进入高处的山洞；此时往右前方跳下去有**第2件古物**。沿原路回到瀑布前，你可以去最高处的平台上使用齿轮，最终降下水闸。回到瀑布上面，河流拐弯处的水流已经很慢了，下水找到洞中的**神器科洛杯**（Kero Mug）。

基本控制

W、A、S、D/方向键：角色移动，鼠标为控制视角。

空格：跳跃，长按似乎会跳得更远；游泳时按住不放为浮出水面。

Shift：蹲下，配合方向键为蹲下行走；站在平台边缘时为倒挂抓边缘；抓住某处边缘时为松手落下；跑动中按下为前滚翻。

E：互动键，如调查或使用道具、拾取道具或枪弹、推箱子等；加速键，连按使爬梯子更快、游泳时速度更快、抓住某处边缘时使横移速度更快；调整劳拉在钩索上的位置（E+上下方向键，有时你必须调整才能跳到某处）。

Q：使用或收回磁性钩索。

Ctrl：手动攀抓。

Tab：打开经典的环形物品栏，此时用上下方向键可以“翻页”。

J：重置为追尾视角。

B/V：使用大/小药包。

+/-：切换后/前一种武器。

R：潜行。

Alt：走路前进。

Z：切换至瞄准视角。

H/鼠标左键：直接拔枪射击。

G/鼠标右键：战斗锁定，按住后不论敌人是否在视野范围内都会自动拔枪瞄准一个目标。

进阶操作

攀爬：攀住岩壁时如果没有抓牢会有惊叹号提示，需要立刻按E键双手抓住边缘。同样情形适用于杆顶跳跃时保持平衡。

跳跃：团身跳跃（跑动中快速按两下空格键）在TRL中是个华而不实的动作，但在TRA中有几处地方需要用到它（如蒂霍坎之墓中的一处断崖）。

钩索：钩索的用法在TRA中有所变化，除了和TRL一样可牵拉物体（拉出箱子、石块或拖动木筏）和荡过深坑外，钩索还可广泛用于“飞檐走壁”——跳到空中后按Q键，此时不要松开方向，劳拉会随钩索的惯性沿墙壁飞跑（类似《波斯王子》中的动作）。有几点需要注意：**①方向判定**。游戏中没有绝对方向，因此需以目前游戏视角的朝向判断飞檐走壁时按键的方向。如果走壁时与屏幕垂直，则前后方向键为走壁的控制键；如果与屏幕平行，则控制键为左右方向键。**②保持惯性**。有时因为按键失误劳拉会在走壁时停下，此时需交替按上下或左右方向键让劳拉重新“荡”起来（如，按上键让劳拉跑起来，跑到高点时再按反方向键，交替几个来回）。**③调整高度**。有时你必须让劳拉悬在墙上调整高度，调整方法和钩索悬空时相同，克劳馥庄园的健身房以及哈蒙方尖碑一关需要用到这一技巧。**④垂直跳跃**。有时你需要走壁后跳向垂直方向的平台，此时你要熟练地运用方向判定，如果总是无法跳到垂直方向，请多尝试几次。

夸洛佩克之墓
Tomb of Qualopec

古物：2，**神器**：0

【本关】夸洛佩克之墓的流程和初代大致相同，但墓室中心的样子已经完全变了，你需要费点心思才能去两旁的侧室探索。

【前往侧室】一开始，你无法从墓



图8

室中心区域前往侧室。首先，经过有绘画的石桥径直跑上前方的主墓室。上坡后立即回转躲避，目送石球将石桥砸坏，但主墓室也被3道铁门封死。从桥断处落到底层大坑里，你会发现支持石桥的一根柱础现在可以移动了。把它推到偏向初始位置左侧的位置，回到桥上，就可从那里跳跃，来到中心区域

的左侧。进入侧室，会面临一系列暗箭和深坑跳跃机关，小心通过它们来到尽头石室，通过钩索过渡爬到石室顶上，跳起抓住石壁上的开关拉下去，打开主墓室入口的一道铁门。原路返回左侧室的入口处（小心恐龙突袭）。显然，你可以从左侧墙角攀上主墓室入口旁的石像，一直来到入口的门上，面向断桥，掏枪打掉空中的铜锣，用钩索连跳到对面去，拉下开关，打开第2道铁门。

【柱础搭桥】回到下面，铜锣已将石桥砸出了第2道缺口，同时也“解放”了第2根柱础。用两根柱础搭桥，很容易可以抵达右侧室的入口（**如图8**）。右侧室通道的深坑里有本关的**第1件古物**（在最后一根柱子的下面，最好是返回时再下去拿）。来到尽头的石室，开关周围的地面是会塌陷的，落到坑底后，去木桥上把一个铁笼子拖出来，抵在一根石柱上，从那里跳上石柱，一路跳跃直到你跳到开关旁的一根木柱子上，往右侧跳可以拉下开关，往左侧跳可以抵达石室，找到**第2件古物**。现在主墓室的入口已经打开，找到夸洛佩克守护的那片司祭盘（Scion）碎片，其后是一段有惊无险的逃脱。

圣方济各堂
St. Francis Folly

古物：6，神器：0

【本关】如果你是最铁杆的古墓迷，不需要再说什么，请和我一起惊叹这个场景宏大、谜题精巧的关卡！

【珀修斯和美杜莎】调查最初的大厅，你会发现只要有样东西一直压在中央异样的地板上，大厅的出口就会永远开启。找到大厅里最高的石柱，利用旁边的石柱跳到这根石柱顶端，再跳进最近的阳台上，你会发现那里的地上有幅珀修斯剑斩美杜莎的画像，而一旁的栅栏里有件古物，现在无法拿到。往前，跳到低一层阳台上，飞檐走壁跳进前方的走廊。调查周围，会发现走廊的另一端被一道石门封锁，门上同样有珀修斯和美杜莎的图案。注意美杜莎右眼和珀修斯剑尖上的异样，这是个有趣的暗示。去走廊中央相同图案的壁画上将这两处的机关打中，即可升起石门。沿着这一侧墙壁可以抵达第2座阳台，你会看到地上的新提示，回到刚才的壁画处重新“练习枪法”（**如图9**），就能打开身后的闸门。现在再清楚不过，把天象仪从支架上拽下来推下高台，压在大厅中央，出口就会打开。进入2楼的出口，拉下开关打开1楼出口，再把天象仪拉进来压在异样的地板上，升起第2道闸门。这时向1楼出口的天花板上看——你应该知道怎么拿**刚才看到的那件古物**了。

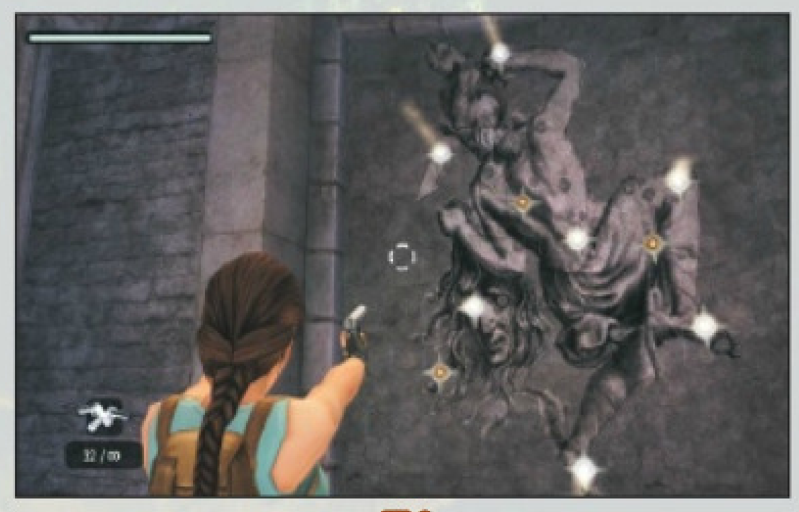


图9



图10

【圣方济各堂】圣方济各堂深处有一组十分复杂的谜题。在这个极深的大厅里，有4个开关分别可以开启4位希腊神话人物的圣堂，你需要在其中找到4把钥匙，最终打开大厅最底层那道门。首先有两点需要注意：大厅中央的遗迹从上到下共有5层；找到那些带拉环的白色石条，想办法把它们都拉出来，变成可攀爬的石台。

【赫菲斯托斯之门】下到遗迹的第3层，利用拉出的石条攀上一侧墙壁，爬到顶层拉下一道开关，即可打开赫菲斯托斯之门（Hephaestus）。到遗迹第2层，打中墙上一个圆形开关，利用那里伸出的石台抵达赫菲斯托斯之门。通道尽头有个陷阱：开关控制的铁门是坏的，如果你跳起抓住门把手会死得很惨，唯一的办法是从墙上的石缝跳进铁门上的小洞。往前有个火神的玩笑：棋盘状的活动地板上方一颗火球在不停放出闪电。闪电是随机释放的，但稍加留意就能发现，它只会击中地板上凸起的部分（**如图10**）。因此，当某部分地板下降时迅速跳上去，依次踩中地板四角凸起的方格，即可打开前方栅栏。

【火神之锤】这里只能利用火神之锤：踩下锤子附近异样的地板，迅速避开落下的巨锤再反身跳到锤子上，连跳抵达高处的平台，通过横杆来到屋子另一侧，把这里的一块“巨石”推下去。把屋内的两块“巨石”送到锤下砸个粉碎，现在你手里有了3枚铜像。把它们拉到屋子中央的圆孔上面对面放好，再去引巨锤落下，强大的力量终于震开了一道闸门，那里有赫菲斯托斯之匙（Key of Hephaestus）。仔细看，在闸门上方开启了一道门，那里有**第2件古物**。原路返回，你又会被圣堂的铁门挡住去路，这次可以去一旁拉开关，然后迅速跳上门把手，和铁门一起上升，然后注意听铁门发出的声响，在第4声发出的同时向上跳，抓住小洞的下沿爬出

战斗须知

TRA的战斗相比TRL有很大变化，TRL中的贴地飞踢、子弹时间等特殊动作有的消失了，有的被重新设计。总的来说，这些变化很棒！

敌人技能：和初代相同，游戏中的敌人主要是各种动物。不论是狮子、黑熊还是鳄鱼，它们最常用的技能是“冲锋”——向劳拉猛冲过来并来一个“饿虎扑食”，你需要熟悉这种套路。

普通攻击：和TRL中相同，直接拔枪射击总是缺乏准确度的，只有使用战斗锁定后瞄准敌人射击才能有效杀伤敌人（准星变红时伤害更大）。按住战斗锁定键的另一个好处是，你可以使出灵活的侧空翻或后空翻，在躲避敌人的同时不耽误射击效率。

战斗摆脱：有些敌人，如狮子，会咬住劳拉的手臂死死不放，此时你会看到屏幕右下角的方向提示，迅速连按左右方向键可以摆脱敌人。同样情形适用于在被半人马石化后迅速摆脱。

保持平衡：在被敌人扑倒时你并非无力回天，在失去平衡倒下前快速按跳跃键可以迅速恢复平衡。

子弹时间：TRA中的子弹时间更复杂一些，也更有技巧性。首先，它只会在特定时间发动，当劳拉向敌人连续射击时，敌人有可能进入狂暴状态（脑袋上闪出黄圈）并向劳拉直冲过来，此时会看到屏幕右下角有4个按键提示。如果你正在战斗锁定下（鼠标右键一直不可松开），可迅速按Shift+任一方向键向一旁闪避。此时进入子弹时间，你会看到屏幕上迅速出现准星（单手武器一个，双手武器两个），当准星由白变红时开枪射击（会出现提示音，如果提前或延迟出手则前功尽弃），对普通敌人有必杀效果，对Boss级敌人则造成极大伤害。你需要练熟这一操作，在打失落峡谷的暴龙和蒂霍坎之墓的半人马时必须用到。



只有看到红色准星时才能开枪，过早或过晚都会导致本轮攻击失效

去。这里需要一些练习，因为本关还有数个相同的铁门机关。

【波塞冬之门】在遗迹第1层，跳上两处相邻的白色石台，从那里可以上到顶层拉下另一处开关，打开波塞冬之门（Poseidon）。下到遗迹第5层，同样拉出一块石条，从那里向右爬上波塞冬之门。进入之后从水池下潜，上岸来到一个有水的大厅。

【海神之眼】先沿残损的石柱爬到顶层去，左转把一个石块拉出来露出鱼嘴处的泉眼，让水位升高。下水游到先前平台对面，把另一个石块推下水。下水，找到残损的石柱上的两处开关，一处可以放出一个木筏，另一处则开启了本关**第3件古物**。回去重新把鱼嘴堵上，找到方才推下水的石块堵住附近的鱼嘴。此时大厅内水已见底，下到最底层把木筏拖到石桥的碎片处，回到上面让两处泉眼重新喷水，木筏就浮到了顶层（**如图11**），利用它来到闸门上方，从门洞爬进去，取得波塞冬之匙。

【达摩克利斯之门】在遗迹第4层有个孤零零探出去的平台，如果你不在意损失一点HP，可以直接跳出去，落在一处开关前，打开达摩克利斯之门（Damocles）。同样在第4层，可以看到两个铁笼子，经过已经拉倒的石条来到那里，把左侧的笼子轻推到尽头、右侧的笼子拉出来，利用它们跳抓高处的石缝，最终爬到下一层去，进入达摩克利斯之门。注意，在铁门前要把门顶上的石块拉下来垫脚。

【达摩克利斯之剑】你很容易就能拿到达摩克利斯之匙，但要立刻前跳躲开迅速落下的一串达摩克利斯之剑。用钩索从一旁的斜坡上到高处，在角落里扳动第1个开关。来到外间（小心不时落下的巨剑），这里的剑阵在有规律地伸缩，你必须看准时机走过去。从墙角爬到高处去，拉下第2个开关后，一些地方的剑阵会缩回去，现在可以去拿**第4件古物**。之后，沿着外间高处的柱子跳到入口上方，扳动绞盘开门。



图11



图12

【阿特拉斯之门】下到最底层，那里的开关能开启阿特拉斯之门（Atlas）。爬到遗迹顶层，从那里跳到白色石条上，往右，一路下落就来到阿特拉斯之门。记得从门前倒挂下去，一直往左，可以找到**第5件古物**。

【巨人之怒】进去后你会看到一个绞盘，用它闭合石板，经过深坑。向左，沿石缝爬到上层去拉开关，放出一根横杆。现在到大力神跟前，用枪打中两个圆形开关，阿特拉斯手托的地球会滚下来。立刻往回跑，用横杆越过深坑，回到绞盘处。现在你可以回去拿阿特拉斯之匙，返回时可爬上左侧的石壁，那里不仅有另一处开关，还有本关的**最后一件古物（如图12）**。

大竞技场
The Coliseum

古物：1，**神器**：0

【本关】一个看起来比初代简单一些的大竞技场，但视觉效果的确很好。

【进入竞技场】竞技场的入口已经被阻塞了。沿着残垣断壁爬到入口大门的上方，到另一侧去。潜入水潭，有个小迷宫，注意换气，并不难找到上岸的地方。这里有很多关动物的笼子，你需要跳到最大的笼子上再跳过隔板，到房间另一侧去，一路上坡就可以进入竞技场。首先要解决一些大猩猩，注意它们会在远处投掷石块。

【只是过客】从石板斜坡爬上看台，向左前方看，找到断裂的石柱，从那里爬到高处（**如图13**），最终来到包厢里。这里有扇门需要钥匙开启。扳下看台上的开关，会打开包厢下方的另一道门。从那里进去，同样来到一个有很多笼子的房间。到最里面去，把一个小笼子拽到地上，推到外间去垫脚，借以拿到一个大铁笼子上的包厢钥匙（Balcony Key）。用钥匙开门，终于可以上到屋顶。向左跳上石台，再用钩索钩住前方屋顶的圆环。这里有两个选择：把钩索降低一点，跳到前方石台下的圆环上，就会看到前方**闪光的古物**；把钩索升高一些，直接跳上石台，调查角落，会找到**50口径双枪**（Dual 50 Caliber Pistols），再往前，经过几段柱子跳到一个小看台上，进入通道，匆匆离开大竞技场。



图13

迈达斯之殿
Midas's Palace

古物：1，**神器**：2

【本关】初代的经典关卡之一，不管怎么样，你都该跳进迈达斯可以点金的手里感受一番……

【第一块铅条】显然，迈达斯的石像上缺少3块金条，导致它面前的水池无法开启。首先从基座爬到石像上去，在背面拉开关打开一扇侧室的门；在宫殿入口处右后方有些石缝，从那里去上层，也能打开一道门。面对迈达斯，进入右首那个侧室，来到一个有很多石柱的大厅。找到大厅底层角落里的出口，从那里来到地下室，你会发现3根木头支撑着脆弱的中央石柱。把木头拽下来，石柱就会崩塌，并掉下来第1块铅条（Lead Bar）。回到上层，刚才的塌方让黄沙掩埋了半面大厅。从大厅入口附近的楼梯来到2楼阳台，跳上右前方流沙中的石台，再跳抓墙上的石缝，沿

其他提示

按键模式：在游戏的按键列表（Options→Controls）里你可以更改部分按键模式。比较重要的两个设定是手动攀抓（Manual Grab）和战斗模式（Combat Mode）。开启手动攀抓，目的是让玩家重温初代的操作方式，建议以默认的关闭状态进行游戏（即劳拉可自动抓住物体边缘，否则你需要长时间按住Ctrl键，小拇指会吃不消的）；战斗模式可以选择Advanced Toggle，这样战斗时系统会自动进入战斗锁定状态，无需再按住鼠标右键。

发现物与奖励：TRA中的秘密地点设计与TRL大致相同，分为古物（Artifacts）和神器（Relics）两种收集。集全每关的纪念物会获得解锁相应的服装、原画设定等奖励（到达某些地点也会有秘密地点的提示音，但是否找到这些地点并不列入关卡统计）。

解锁其他选项：每完成一个地区的探索，会解锁这一地区关卡的评论音轨（Commentaries），重新开始这些关卡时，点击看到的紫水晶即可听到游戏首席设计师Jason Botta与劳拉的创造者Toby Gard的评论；用限时模式完成游戏会开启大部分密技（Cheats）；100%破关后会解锁一个混合游戏中四大地域风格的附加关，在Options→Rewards→Special中选择Style Units进入。



图14

着墙壁往另一侧去，当你攀住绳索时向嵌在墙壁里的石柱跳，抓住石柱缝隙向上来到高处的石台。跳向大厅中央的石柱，再跳上沙中平台，从那里你可以重新上墙，最终来到2楼的另一座阳台。进去走到头，竟然回到了迈达斯身旁，记得拉下第3个开关，打开迈达斯身后的入口。

【平台跳跃】面对迈达斯，进入左首的侧室，最终进入一个有大量平台的房间。先找到上层角落里一个拉环，把封口的巨石拽下来。然后去后室拉出一个箱子，拉开关打开去上层的通道。在2楼平台拉下开关，你会看到下面的平台各自以不同的速度在升高。注意平台的差异：白色平台会在被攀上后立刻下沉，灰色平台则不会下沉。拉下2楼开关后，需要完成3个任务（**均参考图14**）：①斜向右跳上平台1，待平台2升到半空时跳上去，在角落找到**一件古物**；②待平台3升到半空跳上去，在立刻跳上平台4，经斜坡5跳至石台6，调整角度直接向墙角的石缝跳（不是很容易，但是条捷径），那里有一件**神器——雅典人的猫头鹰雕像**（Athenian Owl Figurine）；③和任务2中路线有重合，由平台3至石台6后，转跳到平台7，再沿8～13的路线跳跃，找到新的铅条。

【火的洗礼】现在可以去迈达斯身后的入口，它通向一个水中大厅，只要踩中岸边的活板，水中平台上就会规律性地喷火。首先下水，找到右侧石柱上的一个开关，可以完全升起这根柱子。利用平台跳跃和刚升起的柱子来到右侧高处，拉第2个开关，升起水中平台。从那里来到第2个开关的正对面，拉最后一个开关，升起附近的另一根石柱。现在去拉第2个开关的高处，向着墙上有圆环的一面跳去，经过一系列跳跃来到新升起石柱的下方，拉下开关，你会看到一件神器在火中闪耀。接下来请把时间精确到秒：从右侧下水，快游至这一侧岸边，上岸后按照去往第3个开关的路线快速前进，中途从升起的水中平台跳到前方最高的石柱上，迅速左移到尽头，爬到最顶层，转跳至神器所在处（**如图15**，一路上完全不能停顿，如果你无法忽视火的存在，最好边跳边


图15

补血），取得**狮鹫头像**（Griffin-Head Protome）。之后很容易拿到最后的铅条，现在，把它们拿去迈达斯石雕旁残缺的手里，一切都是这么奇妙……

蒂霍坎之墓
Tomb of Tihocan

古物：2，神器：0

【本关】这一关应该是初代中两个关卡的结合体，难点在于前半部分的水池场景。

【潮起潮落】从水中上岸，把箱子拉到墙角借以拉下开关，从打开的暗门下去，就来到蒂霍坎之墓前的大厅。总的来说是这样的：你要用两处绞盘控制水的涨落，然后设法把高处的箱子推到水底，最终让劳拉可以从右侧较高的通道离开这一区域。首先，右转沿着这一侧墙壁的横杆和钩索向前，直到跳上墙角的平台，往前有个稍宽的缺口，你需要用一个“特殊”的跳跃跳过去（二段跳很难掌握，但你完全可以先举枪瞄准，然后向前跳，那比团身跳跃跳得更远）。沿着断断续续的石台，你会来到一个放着一只箱子的平台，把箱子推下平台。从这个平台沿着墙壁移动，最终来到第2个有箱子的平台，同样把箱子推下去。直接跳进大厅中央的深池，上岸后把刚才的两只箱子推进水里，找到池边的绞盘给池子放水，到池底把两只箱子压在活板上，这样可以释放池底的木筏，并降下水池中的栅栏。现在重新回到上面给池子蓄水，用钩索把木筏拖到栅栏另一侧的浅水里。回到顶层，用那里的绞盘给整个大厅蓄满水，这时把木筏拖到附近那个高处平台的下方去垫脚，爬上去（蓄水后，找到木筏现在位置水下的一根石柱，那里有个开关，可以释放**深池池底的古物**）。

【半人马的挑战】下水，你会被冲进一个山洞中的水潭。往前游过拐弯，就会看到掩映在山洞深处的蒂霍坎之墓。上岸前有两件事：一是在水下搜索找到**第2件古物**，二是去陵墓正下方的水里找到开关，打开墓门。在遭遇Pierre的剧情之后，将是一场有趣的Boss战。在第1阶段，两匹半人马会围绕劳拉跑圈，并不时向她发射火球，要注意跳跃躲避。在躲避的同时，随便瞄准某个Boss连续射击（建议依旧开Advanced Toggle），当它的怒气槽变红时会随机有两种表现：一是停下来向劳拉发射绿色的石化射线，只要原地蹲下就可以闪避（如果不幸被石化可连按左、右方向摆脱，运气好的话半人马还没有上前来攻击）；二是两匹半人马会合在一处，怒气槽变红的一匹处于眩晕状态，另一匹则被激怒向劳拉冲来，此时还是用Shift+左/右闪避并在准星变红时射击这匹半人马，使其短暂眩晕，此时迅速用钩索把他手持的盾牌拽下来（你当然可以如法炮制拽掉另一Boss的盾牌，不过这已经够了）。第2阶段，如前攻击任一Boss使其在狂暴后发射石化射线，但此时要立刻拾


图16

起拽掉的盾牌，将射线反射回去（**如图16**）。好了，立刻向石化的Boss开火，重复几次这一过程即可。

哈蒙的神庙
Temple of Khamoon

古物：3，神器：1

【本关】这一关的每个场景几乎都能在初代中找到，但谜题已经彻底重新设计过了。

【小试牛刀】开始会进入一个小小的“困室”，相信你已经熟悉了这种谜题的设计，只要把室内两处带拉环的石块拉出来就不难找到路线进入高处的通道。往前是个有圣甲虫图案的活动机构，你必须跳上去之后迅速跳起抓住上层——你必须熟悉这种跳跃，这是埃及关卡的基本动作。继续前进，干掉一只埋伏的猎豹，就可以来到室外。有两个很像夸洛佩克墓中“守护者”的怪物在这里，小心他们发射的火球。这同样是个“困室”场景，有两只相对的小型司芬克斯坐落于此，中央的方尖碑上似乎可以嵌入道具，但现在还没什么头绪。面对那座阳光下的司芬克斯，从它左边破损的柱子爬上去，沿着上层边缘向前，直到抵达阴影里的司芬克斯头顶。头顶石室内可以找到**第1件古物**，接着从石像头顶继续沿上层“绕圈”，来到第2座司芬克斯背后，拉下开关开门。

【猫神之庙】来到一个石像大厅，

去大厅后面拉开关，6尊石像会互相靠近并以不同的速度慢慢恢复原位。你必须迅速跑回大厅入口，从那里的“垫脚石”爬到托举的石盘上，沿那些复位较缓的平台来到方才拉开关的一侧，用钩索上墙，迂回进入高处的入口。经过一个深坑来到供奉猫神巴斯特德的庙宇。

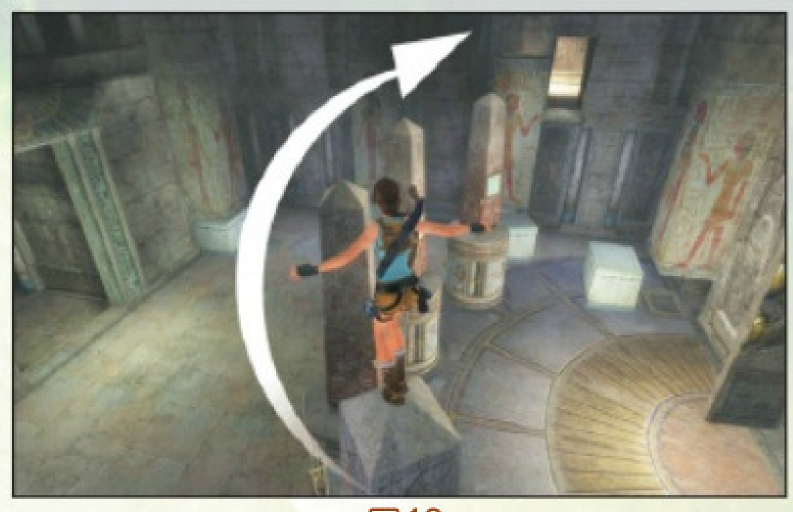
从神像前下水，拉下一个限时机关，立刻游进一旁的水池中。上岸后要面临一系列有难度的跳跃：面对圣甲虫上墙，右跳抓住平台边缘迅速爬上去（这里的平台都会在劳拉触碰后收缩，但一旦跳到空中又会伸出）。右转立刻跳过断桥，上墙跳至墙角，歇息一下，反身跳落地，沿墙边跳边前进，直到跳到第2个圣甲虫上，进入高处入口（**流程如图17**）。落地后有个简单的柱间跳跃，去高处拉开关放出一个箱子，“镇住”刚才的伸缩平台。回到外面，把刚才的箱子推过天桥，倚在右侧的角落（**路线亦如图17**）。爬上箱子，跳


图17

抓角落里的石缝，往上反身跳到又一个伸缩平台，连跳至第3个圣甲虫，之后很容易通过横杆来到一个平台。用钩索拉开一个限时门，迅速跳进去。拉开关打开天花板，跳上去打开猫神像处的地板。此时，通过钩索可以去猫神像的屋顶拿**第2件古物**。

【流沙陷阱】从神像处滑下，首先来到一个有发亮的石柱的房间。攀爬的起始点是右侧门旁的裂缝，从那里跳上门把手，再反跳到中心柱，来到上面。往前来到一间空屋（动画会提示出口），从左侧爬上去，沿长梯到高处。这里有一组石柱，还有个像天平的甲虫机构，一侧失去了“砝码”。首先，从这一层的梯子去更高处，你会发现来到了石像大厅的顶层。拉开关再次挪动石像，迅速跳过它们找到另一侧的开关释放甲虫机构上的螺栓。回到甲虫机构那里，从墙角利用钩索上墙，不要荡起来，悬停在墙上，缩短绳索到石墙和铁栅的交接处，反跳到石柱上。有两个选择：通过一系列石柱跳跃可以拿到屋内的**一件古物**；从石柱跳上墙可最终攀住甲虫机构上的横杆，这样就放下活板，将流沙全部放到下层去。

【最后的挑战】最后的房间里有4根石柱，每根柱子顶端都有一个埃及文


图18

字。房间角落里有8个石块，每拉出一块就能进入一个小房间，有的房间里空无一物，有的房间里则有有趣的提示，你会看到石柱文字与人像的对应关系。回到外面，你会看到石柱升起了基础的部分，转动下面的转轮，让文字和图画一一对应，就能打开大厅的门（注意转轮上的竖条纹，要精确对准）。此时，面对大门，利用右侧的石头爬到高处，再跳过石柱可以来到高处的密室，找到**神器——猫之木乃伊**（Mummified Cat，**如图18**）。

哈蒙的方尖碑
Obelisk of Khamoon

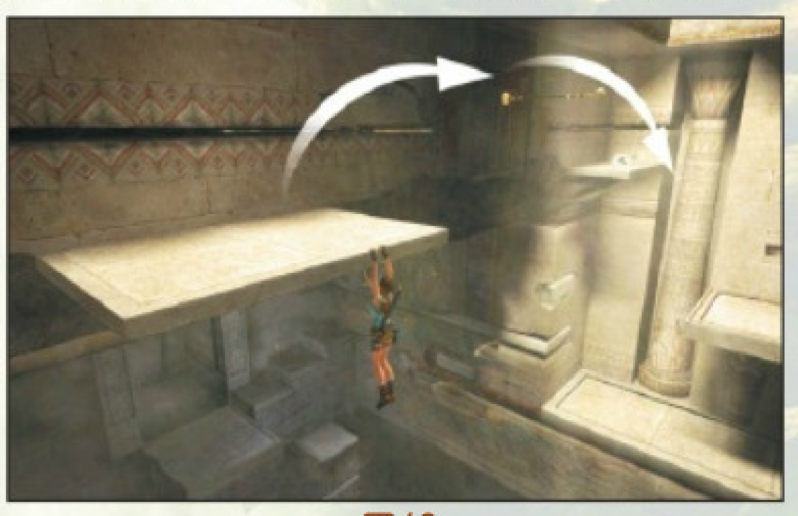
古物：4，神器：0

【本关】和初代基本相同的设计，你需要设法得到大方尖碑上的4件宝物，用来激活上一关那座小方尖碑。

【荷露斯之眼】进入方尖碑大厅后右转，墙上有个眼睛标志，拉下那里的开关会放下第1座吊桥，在方尖碑上可以找到荷露斯之眼（Eye of Horus）。直接跳下水，从刚才拉开关一侧的入口上岸。经过一系列陷阱来到一个大厅的底部。拉下墙上的开关，迅速反身跳上降低的石台，再立刻通过横杆上墙，经过两段伸缩平台来到墙角，右转跳到中央的石梁上，直接前跳到前方有乱石的平台。角落里有个隐蔽的开关，拉下它就打开了一根限时的横杆，接下来你不能有闪失：转身跳到左侧断裂的石梁上，沿柱子向上，设法移到侧面躲过箭簇，抵达右侧。通过横杆来到上一层，到尽头通过伸缩平台来到第2层石梁，到石梁的另一侧去，斜跳抓住石缝，并通过钩索荡到对面。躲过那里的箭簇上到最高处，通过限时横杆找到**第1件古物**。从上层的出口离开，最后将回到方尖碑大厅。沿着右侧墙壁到邻近平台去，拉下第2个开关，它放下了第2座吊桥，也打开了劳拉对面那个平台上的闸门，你很容易到达那里。

【阿努比斯之印】经过一些刀刃机关，你会来到另一个大厅，沿着长斜坡滑到底层。去角落里拉下开关，你会看到一些提示。先去角落里拉个箱子出来垫脚，借此跳上石缝，通过一个圣甲虫来到2层。接下来比较困难：到左边去，爬上墙通过一个下有刀刃的钩索荡到对面抓住石缝，向左用钩索荡过刀刃再立刻荡回来抓住上一层石缝，再向右用钩索通过两道刀刃，抵达刚才长斜坡撤去后的台阶上。在第2层台阶，面向下方两用两次钩索转过拐角处（在第2道钩索上悬垂落下可拿到**第2件古物**，然后需要重复刚才的路线）。进入最高处的入口，在通道尽头有个开关，可以放下方尖碑大厅的第3道吊桥。原路回到刚才的大厅，用钩索荡到对面，再沿台阶回到底层，从那里打开的通道去方尖碑大厅下层，找到方尖碑上的阿努比斯之印（Seal of Anubis）。

【伊西斯之符】从吊桥一侧的横杆可去对面的那座吊桥，拿到伊西斯之符（Ankh of Isis）。进入这座吊桥后的通道，最终来到一个“安静”的大厅，但只要你去左边拉下墙上的金黄色开关，就会启动大厅内的一系列刀刃机关。如果你不需要拿古物这里会简单一些，如果要的话，从金黄色开关继续向右，看准时机跳到阳光照射的平台上。沿平台边的石缝一路往上，用钩索摆荡并在尽头右跳，最终可以得到刀刃飞转下的**第3件古物（如图19）**。回到刚才有阳光的平台，沿斜坡下去，直到再次看到光线，从那里的一侧倒挂下去，躲过刀刃、转过拐角，会来到一个凹间里。转身，面向右前方跳出去飞抓石缝，向左转过拐角，可以找到很隐蔽的**第4件古物**。直接落到大厅底层，从一侧爬上离地面不远的一个入口，经过一串变态的刀刃机关，可以看到通道尽头的机关。


图19

【奥西里斯之石】接下来有些无聊：你必须原路回到“刀刃大厅”，并找到路回到第一次来这个大厅的入口，从那里返回方尖碑大厅，从最后一座吊桥处找到奥西里斯之石（Scarab of Osiris）。下水，从方尖碑下的水道游出去，上岸会发现自己出现在上一关的石像大厅。原路返回两座司芬克斯处，把4件宝物放进方尖碑。

司祭翕圣域
Sanctuary of the Scion

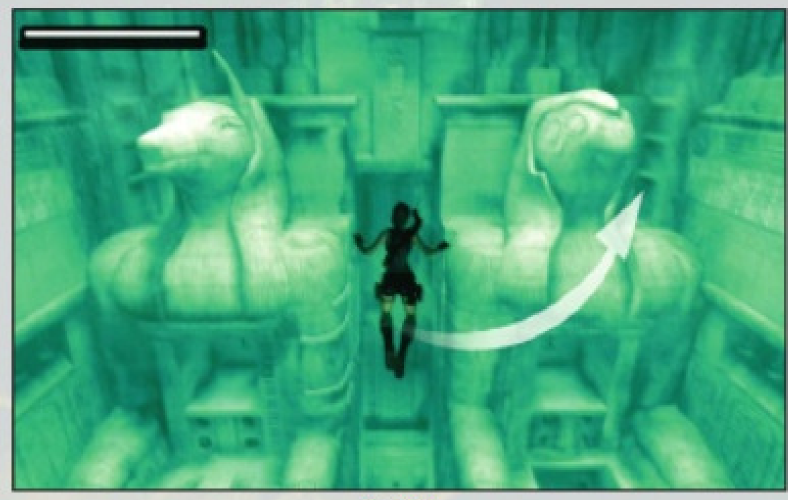
古物：2，神器：1

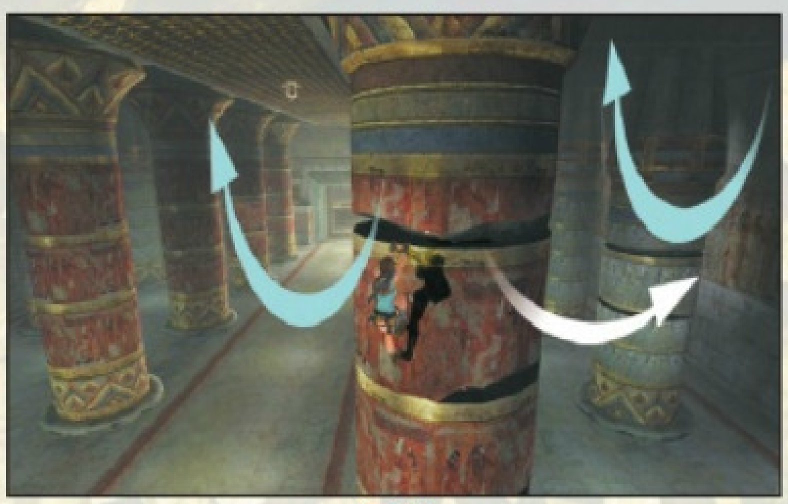
【本关】你马上会看到初代最宏大的场景之一——巨大的司芬克斯像，需要两把钥匙打开它胸口的石门。

【司芬克斯大厅】开始时会碰到一个与之前类似的“石柱拼图”，面对一面墙壁，需要将石柱上的图案转成壁画的图案。从升起的石台爬上去，你将来到一个有巨大司芬克斯石像的大厅。下到底层，到石像前背对石像，爬上前方墙上的直梯。有两个选择，建议先去右边。这一侧的路线很明显，向上爬，直到来到石像右手一侧的石柱旁。爬上柱子，一路上到柱顶的平台。远望司芬克斯的头顶，用钩索去那里，找到**小型双手冲锋枪**（Dual Mini SMGs）。

【金字塔大厅】从头顶荡回柱子上方，向石像侧后方去，直到你来到大厅角落里的开关处。旁边有一个通道，通向一个有5根方尖碑的大厅。开始你会出现在大厅顶端，沿直梯向下，直到抵达4根横杆并列处，向右跳出去抓住石门上方右移，可以找到**第1件古物**。从这里向墙角斜跳抓住石缝，再向右跳出抓住活动的石板。石板落到底层后就升起了第1座方尖碑，同时也让大厅中间的平台伸出一部分。显然，你需要拉下这里其余的3个活动石板，升起方尖碑。基本的流程是：下水，爬上底层唯一的石台，向一旁残损的碑尖跳，借以上墙。拉下石板后反身跳到方尖碑上，再跳上伸缩平台，去往下一个石板。所有石碑升起后，爬回顶层拉开关，5个碑尖连线组成了一座虚拟的金字塔，打开大厅底部的石门，那里有第1把生命之匙（Ankh Key）。

【巨像大厅】司芬克斯的左手边有个同样的金字塔大厅，和前文类似，你可以在那里得到第2把钥匙，用它们打开司芬克斯胸口的石门，往前会进入一个蓄满水的房间。直接跳下水向正前方水底游，找到开关拉下，池水退去，露出了壮观的巨像——威严的荷露斯与阿努比斯！上岸，从阿努比斯残损的右脚爬上去，荡至左脚，再沿其左侧身躯横移，用钩索抵达直梯处，在梯顶反身跳抓住石缝，一路左移，来到阿努比斯的腹部。这里有个机关：墙上有4个圣甲虫图案的铁片，地上有4个同样图案的石板。注意它们的差异，将铁片用枪打成地上标志的朝向，即可升起闸门。上去拉开关，大厅会重新涨水。现在从腹部的直梯爬上去，到顶部右移，直到你来到两尊石像中间（第1座直梯上方），继续向右，拉下那里的金黄色开关，荷露斯的腹部会打开一个闸门——这是个限时机关，立刻下水快游进去，你会看到水下同样有圣甲虫石板，上岸将铁片打成水下标志的朝向打开闸门。


图20


图21

先不去拉开关，从身后倒挂下去，把这里的一个箱子推进水里。下水，重新去石像中间水下拉开关放水，去荷露斯的腿间，将刚才推下来的箱子推到闸门跟前。接下来有些无聊：你需要再次从阿努比斯脚边起步，来到高处重新拉下金黄色开关。闸门重新打开了，从那里回到荷露斯腹部高处。在原来箱子所在的平台倒挂下去，向荷露斯左手一侧横移，到尽头落到下一层（可以放心下落），继续右移到角落，拉下那里的第2个金黄色开关，你会看到荷露斯的左耳旁开了一道门。接下来的路线依旧很“熟悉”：再次去阿努比斯腹部，拉开关使水位上升，然后拉第1个金黄色开关开闸，游进荷露斯腹部，拉下那里的开关。现在水位已经很高了，从阿努比斯腹部游进去。上岸后，沿路来到两座巨像头顶，拉下第3个金黄色开关，彻底将水蓄满。游进荷露斯左耳旁的闸门（**如图20**），拿到本关**神器——荷露斯雕像**（Horus Idol）。

【圣域】在金碧辉煌的圣域，需要爬上柱子，通过一系列跳跃抵达圣域大门两侧，使用两片司祭盘。左右两条路线的起始点都是大门入口右侧的柱子。要去左侧，应从右侧第2根柱子用钩锁跳过去（大致**如图21**，在将到门口时会看到**墙洞里的古物**）；要去右侧，应从右侧利用贴墙的钩索反身跳。

纳特拉的矿井
Natla's Mine

古物：3，神器：1

【本关】不管怎么说，经历了“变态”的埃及历险，这一关是个很好的放松，主要经历都在寻找3根保险丝上。

【矿井入口】一开始，劳拉失去了所有的装备。如果你找不到开始的落脚点，就向瀑布后面游去。上岸后，沿洞穴向上，直达高处的平台，从那里可俯瞰最初的石洞。通过横杆、石缝和集装箱挂绳的跳跃来到瀑布上层的入口，来到一个巨大的岩洞。

【拿回武器！】这里看起来并不复杂，只是中央的控制室内缺少3根保险丝。面向控制室，沿着铁轨向左一路往前，在尽头的矿车上即可找到红色保险丝（Red Fuse）。把它装在控制室内按下按钮，你会发现它移开了外面平房上一个集装箱，露出一个洞口。去外面，把附近的箱子推到平房的墙根下，爬上房顶。在移开的箱子旁有两个选择：向右跳上木柱，可以拿到右后方平台上的**第1件古物**；直接进入洞口，沿路前进会来到岩洞入口处的上层，在路尽头倒挂下去，落到下方平台上，沿着贴墙的一系列平台向找到红色保险丝的地方前进，最终跳进路尽头的铁丝网里，那里有绿色保险丝（Green Fuse）。在这里你可以看到坑底的另一根保险丝，但现在无法取得。用钩索荡过墙壁，从那间小型控制室回到地面上。去控制室装好这根保险丝，调度刚才的集装箱到一个适当位置（红、绿色保险丝按钮各按1次）。去外面，跳上一组货箱（上有大药包），再跳上空中的集装箱，左移到一侧，反身跳到附近平台上，沿着石洞里的梯子向下，最终会来到刚才的大坑里，找到蓝色保险丝（Blue Fuse）。返回的路线有点麻烦：你需要先从喷气的管道上到高处平台，跳到旋转的机构上，待角度适当时反身跳抓货斗，最后沿原路回到控制室。装好最后的保险丝，你可以先试试这根保险丝相关按钮的功能，而我们的目的自然是将平房的屋顶压塌（按绿、红、蓝的顺序）。爬进房中，找回劳拉经典的小手枪。

【开始的秘密】现在，你可以回到本关开始处的洞穴了。用枪将摩托艇的挂绳打断，跳入艇中随其漂流，等它漂至狭窄的水道时，跳抓墙上石缝，最终找到**第2件古物（如图22）**。上岸，打


图22

掉空中一个集装箱的吊绳，在箱内找到本关的**神器——苦痛之杯**（Chalice of Torment）。

【熔浆之池】回到大岩洞，去最左边的小控制室，用枪打碎玻璃爬进去，

按下最后的开关，就可以乘坐开山矿车前进了。用开山车铲掉封闭铁轨尽头的障碍。眼前是一片流动的熔浆，沿着尚未熔化的残骸很容易到达岩浆流的另一侧，别忘记在彼岸下方的平台上有**第3件古物**。沿路来到布满“石笋”的洞穴，打发掉纳特拉的两个小喽啰，你会发现必须在“石笋”上跳来跳去才能最终打开去往大金字塔的入口。注意“石笋”的不同：普通“石笋”可以任你停留，而那些刻着象形文字的黑色“石笋”则一旦踩中就会下沉（踩中后要立刻跳回临近“石笋”上），只有这样的6根特殊“石笋”全被踩中才能去“石笋”群中央拉开关。如果你想用最短路线踩中它们，就先去踩其他“石笋”而


图23

留下距离中央开关最近的那根（**如图23**）。最后，拉过开关后记得去拿本关**最后一件古物**。

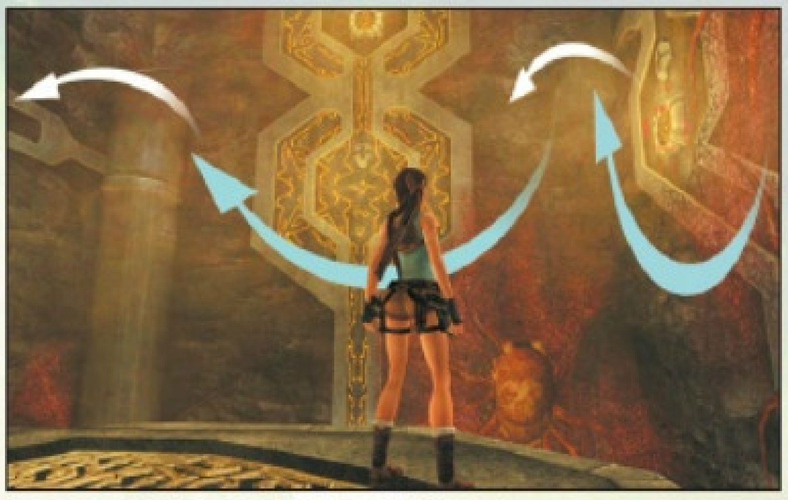
大金字塔 The Great Pyramid

古物：1，神器：1

【本关】是的，这一关和初代不太一样，你可以说这里有点赶工的嫌疑。不过谜题依旧是最“古墓丽影式”的，且大多是极难的限时机关。

【纳特拉的“卵”】经过有神秘文字映衬的走廊，你会进入大金字塔的深处。在底层的尽头，你会看到直通高处的大天井。马上会有一场警告式的战斗，你要对付一些会飞的新怪物。它们的火球攻击威力很大，如果你的冲锋枪子弹还算充分，不要太吝啬。战斗之后，找到去上一层的路，重新来到天井里。你会发现这里布满了纳特拉正在“孵化”的卵——不幸的是，你很快就会把它们全部惊醒。

【“3杆2环”】向上走的路很艰难，因为你会在此碰到一种新的限时机关：你需要用枪连射墙壁上的圆形开关，此时象形文字环绕的外圈图案会发亮，墙上也弹出了可供钩索飞檐走壁的圆环，但随着时间推移，当外圈文字完全变暗时，圆环也将重新收回。不管怎么说，最开始两层的跳跃是很容易的。但来到第3层，你会碰到一个整个游戏最难、俗称“3杆2环”的限时机关。限


图24

时开始后，墙上会弹出3根横杆和2个圆环，常规的过法需要你依次通过3杆2环，杆上动作最好没有一丝停顿才能勉强在限时内完成一连串动作。这里其实有个捷径：在你开枪时，站得离那个限时的圆形开关尽量近，限时开始后立即面对机关跑跳，空中放出钩索钩住第1个圆环，在墙上停稳后迅速缩短绳索向上爬，面向左侧墙角重新荡起来，在墙角落下，如果你做得够好会落到墙角一块凸起的岩石上，立即跳起伸出钩索就能钩住第2个圆环荡出去——这时基本上就成功了，余下的时间还有些富余（**如图24**）。

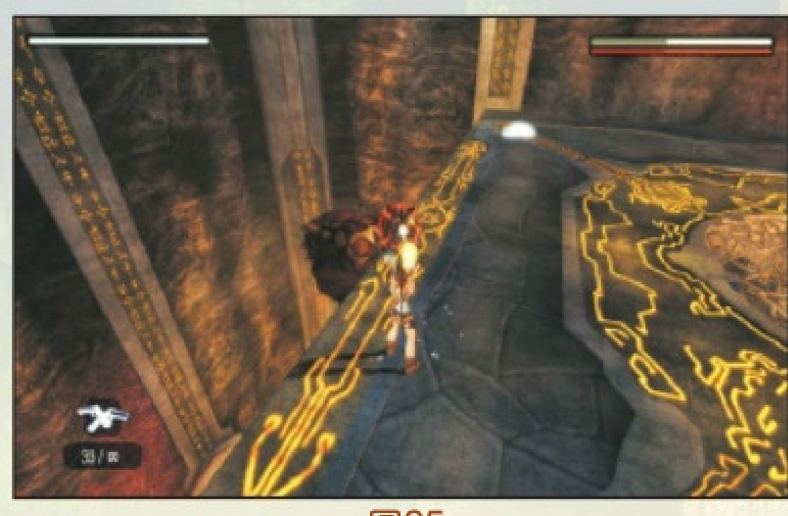
【镜中人】当你抵达高处的平台，别忘了去旁边墙上的凹间里找到**本关的古物**。接着进入走廊，经过一系列陷阱，你会来到一个有趣的大厅。首先别向中央开枪！干掉两旁的怪物后，你会看到以大厅的中轴为线，在另一侧和你相对的是一个有肉无皮的“劳拉”，她的一举一动和劳拉相对称，向她射击也会反伤自己。我们用个办法除掉她：注意大厅内的两个石台，首先转动大厅中央的轮盘，等墙上伸出小平台，立即跳上去，通过墙壁反跳来到尽头是一座石门的平台上，去门旁拉开关，会打开一道岩浆井的井盖（限时），立即返回下面，再转动轮盘并通过另一伸缩平台上到第2个石台上，如果刚才的岩浆井尚未关闭，那位假劳拉会掉下去烫死。从出口离开，你会来到关底的岩浆池。这里需要去池子对面拉两个开关，但必经之路上都有巨石机关，左边的一个很好躲避，右边的那个则要利用两个二段跳或持枪跳跃通过。石门打开后，在门口向上看，用枪打掉门上的石头砸碎下方地板，从那里跳下去，立刻甩出钩索荡进前方石洞，找到本关的**神器——苦难颈环**（Torc of Embittermen）。

最终之战 Final Conflict

古物：4，神器：0

【本关】本关有一头一尾两场Boss战，和之前一样很有技巧性。

【残缺不全的怪兽】劳拉将纳特拉打落深渊，但她培养的巨型肌肉怪却正好“孵化”而出。战斗开始后留意整个


图25

战场：这里3面封闭，只有一面留有缺口，下面便是沸腾的岩浆——我们的目标就是尽量将Boss引到此处。首先和之前一样，离远些围着Boss转圈（太近可能受到攻击或被吃掉）并连续射击使其狂暴。此时，站在缺口一侧靠边缘处，待Boss冲过来时闪开躲避，并在看到红圈时开枪。Boss被击中后会坠下平台，仅用一只手搭在边缘。换把好枪全力攻击这只手，只要能在Boss缓过劲来之前打断它，就可让它直接坠入深渊（**如图25**）。即使它没有跌下平台也会将一只手插入石中，一时难以自拔，同样攻击它的手！

【最后的谜题】往前跳过一条岩浆河会来到一个宽阔的房间。拉下开关可打开一道门（也关闭了入口），从那里来到隔壁有水池的房间。在这里拉下角落里的两块石板，可以打开水下通道的两道闸门——显然，第3道闸门没有这么容易打开。下水拉一个机关让墙角伸出小平台，从那里爬进上层洞口。进去跳上有铁笼的洞口，转身前跳可以找到**第1件古物**。把笼子推到下面去，去前一房间将笼子推到入口门前，到门顶上去拉开关，打开大门（把笼子推到外面通道里，可以拿到拐角处的**第2件古物**）。然后沿着墙上的缝隙一路左移，直到进入门旁的洞口，到另一边去，可以拉下石板，打开最后一道水下闸门。从那里游出去，上岸后又是一个岩浆四溢的通道，从“岩浆瀑布”向右侧的梯子跳上去，转过弯在左侧的底层有本关**第3件古物**。往前跳过岩浆池，通过一个直梯爬上去，转身用钩索荡至对岸，找到岩浆池上层的**最后一件古物**。


图26

【最终之战】与纳特拉的决战分为两个阶段。首先，纳特拉会飞在半空攻击劳拉，接近她时会俯冲并飞踢；如果远离她，则是发射一式4枚的“岩浆小

导弹”。保险起见你最好离远些，用柱子掩护自己，伺机开枪（**如图26**）。纳特拉会持续损血，直到损失1/3左右HP，进入第2阶段。此时，纳特拉将在地面发动攻击，其行动更为迅速，一波攻击之后立刻变换位置，且你无法打掉其HP。如果还有比较好的子弹，统统射向她，因为很快就能使其狂暴。之后，她会发疯一样向劳拉冲来，系统依旧会给你“子弹时间”的机会，但这个


图27

机会更难把握，且你的左右躲避容易被纳特拉冲锋后的旋风击打断。保险的办法是在“子弹时间”时向自己后方闪避或空翻至Boss身后，纳特拉冲锋后一旦不能击中劳拉，则会露出自己的弱点（背后发绿光处，**如图27**），在出现红色准星时打中这里，你就有连续攻击的机会。

克劳馥庄园
Croft Manor

古物：8，神器：0

【本关】克劳馥庄园是以《古墓丽影》电影为蓝本、在TRL的基础上改进而来的，8件古物的收集可以说比TRL中更有难度。克劳馥庄园适合玩家练习基本操作，但强烈建议你在游戏通关后再细细搜寻这里的秘密。

【大厅】话说劳拉外出归来，回到家中，发现老管家温斯顿留了一张字条。大意是说，请原谅这里被搞得乱七八糟，因为你淘换来的古董源源不断地运来，我搬来搬去，不慎触动了房中的安全锁。更倒霉的是，因为要修缮这座可怜的宅子，整个庄园的供水也被切断了，你就好自为之吧……开始后，翻上大厅右侧的板条箱，通过油画的画框去往高处，找到角落里的雕塑齿轮（Sculpture Gear）。下来，把一个箱子拖到异样的地板上，可以打开壁炉的夹层，但无法取得其中的道具。

【卧室】进入初始位置后方2楼尽头的门，一路来到卧室。正如温斯顿的提示，打开门口的双刀机关，可以找到自己的日志（Journal）。

【书房】进入初始位置后方2楼的第一个门可以来到书房。进门后安全锁启动，无法出去。进门后首先在左前方书架上找到一本突出的书，按下去，在

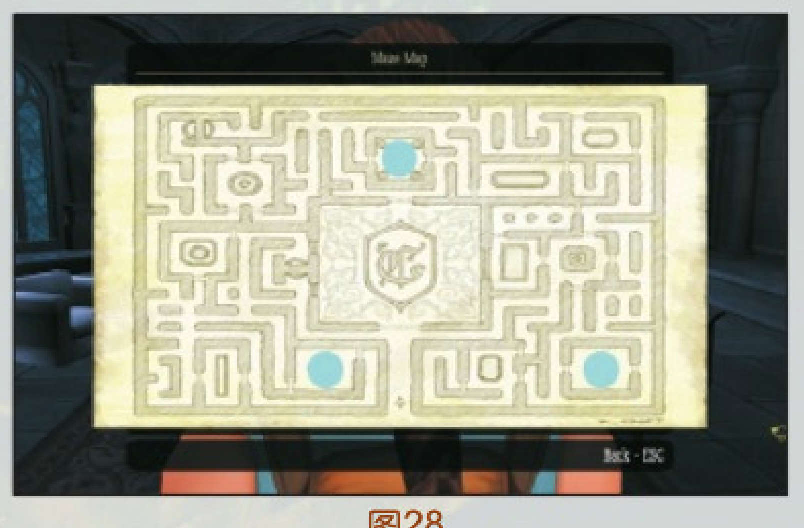


图28

暗格里找到迷宫地图（Maze Map）。右转上楼，进屋把另外两本书按进去，中间暗格会打开，得到手枪。回头出门，左转跳到画像上把它拉下来，射击上面的开关打开1楼的暗门。2楼走廊上玻璃可以打碎，取得**第1件古物**。现在进入暗门，中途在一堆箱子处可找到空水桶（Empty Bucket）。上楼梯后按左边墙上的开关开门，出门右转上楼到陈列室，用枪打碎玻璃得到日晷指针（Sundial Gnomon）。此外，细读这里的摊开的书会得到数字线索。下楼，直接在红灯处解锁出门，回到大厅。

【迷宫】从初始位置左后方1楼的门出去，穿过长廊到达迷宫前的小广场。在这里的日晷上安上指针，然后转动日晷，分别按顺序指向Ⅺ、Ⅱ、Ⅶ，打开迷宫正门（转到数字附近时慢慢调整，直到听到提示音并看到地上相应方格凸起）。进入迷宫，首先找到**3件古物（位置如图28）**，再去正门口的雕塑群里找到钩索（Grapple），用它直接拉开大门出去（此时用钩索去书房，将大厅里的吊灯拉下来可打开暗门，得到**第5件古物**）。


图29

【健身房】从初始位置1楼左前方的门进入健身房。先从标着数字“1”的垫子开始，通过两个十字架，到高处凹间里按下一个开关，升起地上的4根柱子。面对3号垫子跳上“岩壁”，有两个选择：向左飞荡过去，在角落的凹间里按下另一开关，调整一个单杠的位置；向右移，连过3块人工岩壁，最后到达第3个开关处，调整另一单杠的位置。现在从3号垫子上墙，右移通过调整后的单杠来到高处的铁台上，得到扳手（Wrench，**如图29**）。**健身房中有两件古物**，一件可从2号垫子通过升起的柱子得到；另一件要把单杠调整好后从3号垫子上墙，向左飞荡时缩短一点绳子，中途向左跳上斜坡，最终得到。

【游泳池】从初始位置1楼右前方的门进入游泳池，这里正在进行很恐怖的装修。先把有根紫色柱子的拖车拖到房间入口处两个脚手架中间，再去前方尽头，把脚手架上的拉环打掉，让木板变成“跷跷板”。爬上木板右侧的箱子，转身沿着横杆、小阳台、脚手架的顺序沿这一侧来到入口处的脚手架上。利用拖车跳到对面脚手架，右转飞荡过去，直达有阿特拉斯雕像的阳台上。用钩锁把地球仪拽下来压住地板，打开泳池的第1道水闸，然后去飞马雕塑那里用枪把绳结打断。回到刚才飞荡过来的落脚点，把那里的箱子推下去（操作失误时可以直接跳上来）。利用跷跷板跳到对面木板上（停在跷跷板中间调整角度，等它向前方翘起一定角度时跑跳），然后右转最终跳到中途的小阳台上，打掉第2个绳结。


图30

【“我该重新订购一尊雕像了……”】此时，回到最初跳拖车的那个平台，转个身把雕像手持的套环拉下来形成单杠，借此跳上阳台。这里很乱，把角落里的拖车拖到缺失雕像的位置，转个相应的位置（**如图30**，看地面的提示）会显出雕像旁的开关，枪击开关打开第2道水闸。之后到角落里用枪打掉最后一个绳结，悬在高处的一尊雕像坠下去，把地面砸出个窟窿。从那里到池底去，拣起雕像碎片里的装饰弓（Decorative Bow），沿水道一路走下去，取得**最后一件古物**。

【音乐室】去屋外小广场，在它一角找到泵房，用扳手恢复庄园的供水。随便找个有水的地方，接上满满一桶。回到初始的大厅，用水浇灭壁炉的火，得到装饰箭（Decorative Arrow）。去迷宫中心，把装饰弓、箭安在中央的雕像上。用钩索将雕像下的铁板拉开，安上齿轮，拉开正面的开关，中央雕像会把右侧雕像手持的道具打掉，上前拾起八音盒（Music Box Cylinder）。从初始位置后方2楼的第一个门进去，在尽头的门左边安上八音盒，打开音乐室的门。多么令人愉悦的曲调！你刚好在这里欣赏游戏的OST，回味这段难忘的冒险…… P

（http://gmly.info古墓丽影中文站为本文提供部分资料，在此一并致谢！）



精品	总评 8.1
制作	Reality Pump
发行	SouthPeak Interactive
类型	动作角色扮演
语种	英文

文化包容性：7.5　上手精通：7.0　画面：9.0　音效：9.0　创新：6.5　剧情：8.0

两个世界 心得技能详解

■贵州 yago（本刊特约作者）

心得指南

1.快捷栏的使用

《两个世界》虽然是一款高自由度的RPG，但它仍有很多缺陷，各种弊病中最令人难以忍受的是锁定的快捷键栏。按F7可打开或关闭默认快捷键栏，从1至5为各种技能热键，当玩家的装备或状态符合条件时，这些键位会自动变成当前可用技能的图标，例如收起武器后2键才会变成潜行，进入潜行状态后3键才会有背刺。6至8三个热键是魔法专用区，玩家可按F3进入法术界面自行定义，9和0是血瓶和魔瓶，每次按下不是只吃一瓶，而是按照补满全部血魔的标准自动服用足够数量的血瓶或魔瓶，血瓶或魔瓶耗尽后这两个快捷栏会自动换上能补充生命值或魔力的食用道具。按X键可循环移动圆形光环套住某一快捷键图标，按下鼠标右键即可使用该图标所代表的技能或道具。除魔法外，F7默认快捷键栏无法更改，玩家如需要自定义快捷键只能用F8、F9、F10另外3条快捷键栏，自定义快捷方式也很奇怪，先要开启技能或道具菜单，鼠标悬停在技能项或具体道具（仅限主角可直接食用或使用的物品）上时按下相应数字键才能将图标映射入快捷栏中。战斗中系统会自动锁定离主人公最近的角色，因此如果使用范围魔法或挥扫型武器就可能殃及池鱼，有时候本来想救被群狼围攻的村民不料却误伤到村民，糟糕的是NPC们都很记仇，遭到主角攻击后不拼个你死我活绝不罢休。游戏中所有NPC人物都可以被杀，如果杀掉关键NPC甚至会导致相关任务无法完成。

2.群殴的技巧

游戏里的战斗基本都是群殴，因此判断敌人级别很重要。锁定目标时对方姓名和血槽会出现在画面正上方，根据姓名字母的颜色即可判断对方级别——红色表示比主角高很多，如果贸然交手被对方一击必杀的可能性极大；金黄色表明与主角相差不大，打怪练级时最好找这种切磋，但如被多个金黄色名字的敌人围攻也会相当危险；绿色表明对方比主角级别低，无论单挑还是群殴都有一定安全保障，但任何时候都要记住绝不能呆站在一个地方死扛。《两个世界》的战斗难度奇低，最大的罪魁祸首是本作独有的动作热键——Q，按下Q键主角会闪电般向后瞬移一段距离。这个闪避动作在任何状态下都能随时发动，用好这招对付那些攻速慢的敌人简直就是在戏耍对方，初期山林里的狗熊攻击力吓死人，但它每次扑击前都要先挺立身子，以这个为信号看到狗熊起身就按Q退避，手上如果再有一把攻击距离远的长柄武器还能更轻松。遭到怪物群殴时，抢在对方合围之前使用Q键也能迅速脱离困境。面对数量上占优势的敌人有时也需要施放疗伤术为自己加血，但施放疗伤术时必须保持静立姿态而且还不能被打断，因此施法前也可按Q闪退一段距离以免被怪物的攻击打断加血。游戏中的敌人攻击速度都不是很快，但主角的跑动速度却有绝对优势，充分利用游击战术消耗群怪完全可行，实在打不赢也可以借助速度优势逃之夭夭，跑出一段距离后怪物会放弃追击返回原地。不同种类的怪物有不同弱点，使用特定的武器或技能可获最佳效果，例如狼群、猪群等密集型怪物以横扫挥砍型（Slashing）兵器对付效果奇佳，用重击型（Bludgeon）兵器对付骷

髅事半功倍，对付不死系怪物如果能在武器上附加闪电攻击魔法就能让战斗更轻松，如果夜里在野外遇到鬼魂，放魔法远比肉搏更有效。

3.装备的使用

按F2键可打开主角装备栏及道具栏，装备栏中左侧主手武器下的两个长条槽是切换武器槽，可放入武器或弓，战斗中按T或R键可循环切换。注意当从一手持单手武器一手持盾状态下切换到双手持武器后，换下来的盾牌会放到道具栏中，如果再按热键切换回剑盾模式系统会自动在主角副手上装备盾牌，但如果道具栏空间不足，换下的盾牌将掉落在地。胸甲栏左侧的4个小框是戒指栏，全都用来放戒指，胸甲栏右侧有两个长槽，上面的槽可放箭矢，箭矢数量是无限的，下面的槽用来放匕首或小刀。游戏里的匕首和小刀类武器不能装备在主副手上，只有在潜行背刺时主角才会拔出它们攻击。再往右是副手装备栏，可放置盾牌，习得双持武器技能后能放另一把单手武器，习得碎剑技能后可放碎剑类兵刃。潜行状态下靠近敌人后可以看到对方头顶出现不同颜色的眼睛形提示图标，绿色眼睛表示敌人尚未发现主角，黄色眼睛表示敌人已有警觉，红色眼睛表示对方已经发现主角。除提高潜行技能等级外，黑夜和大雨天都能增加潜行的隐秘性，不过鉴于游戏中的敌人大多群体行动，潜行暗杀的作用相当有限。按F3可开启魔法界面，右侧看到5系魔法各有20个法术卡片空槽，左侧有3个法术热键定义栏，每个法术热键旁又还各有3个小槽，这些槽用来放法术强化卡片，它们可以提高法术的作用时间、范围和威力。通过战利品或购买获得法术卡片后直接拖放到左边热键定义栏中即可施放，同一法术卡片如有多张可全部拖入热键栏，卡片数量越多该魔法威力就越大。

4.与NPC互动

当主角靠近各种NPC人物时，画面上会出现各种不同的互动提示图标。黄色钱袋形图标是商人的标志，与其互动选择第2项即可进入交易界面买卖道具；金黄色的圆形图标表示对方仅是普通NPC，与其对话只能了解到基本情况；绿色菱形图标则表示对方可提供重要信息或给予任务，一些与主线剧情任务相关的NPC甚至不需要玩家按空格键进行互动，当主角靠近后他们会主动开始对话；橙色的菱形图标是导师NPC专用的互动标志，凡遇到这类角色一定要尽量把对方所能教授的技能全部学了；最后还有一种深蓝色的圆形图标，那是技能洗点师专用的标志，游戏中的洗点师只有两位，分别在Tharbakis城和Cathalorn城，玩家找他们重置技能点需交纳一定费用。冒险中接到任务后按F4可在大地图界面下看到相应的闪光点，将鼠标悬停在闪光点上能看到任务说明，不停闪烁的光点代表任务完成后等待主角交差的NPC。《两个世界》的大地图有地面和地下两层，有时要点击右下的三角形按键将地图切换到地下层才能看到任务地点。



叠加使垃圾也能变废为宝



洗点师特有的蓝色图标

5.变态的炼金术

炼金术与装备叠加系统是《两个世界》最大的亮点，同时也是这款游戏平衡性失败的根源，尤其炼金术简直就是无法无天，练到最高10级后玩家立刻就能打造出上万点基础属性的神级主角，数十万的伤害几百万的魔力再加千万的生命值，别说最后的Boss一刀轻挥而过，就是整个世界所有怪物一齐上咱哥们儿都不会皱一下眉头。玩家按F2可看到道具栏右侧有一个药罐和5个搁架界面，草药、宝石、药瓶、陷阱、炸弹之类的东西都可以丢到搁架上，然后点药罐进行烧炼，既可以只放一件材料单炼，也可以多件材料合炼。真想成神的玩家必须先去Rovant村把炼金术学了，然后尽快冲到10级，这时单炼各种道具都能获得翻倍效果。例如一些具有永久提升属性的药剂，原本只能加个三四点，但反复单炼十来遍后就变成了提升近万点属性的神药。一些增加属性伤害效果的宝石如果与血瓶合炼就能得到提升该属性抗性的药剂，然后反复又单炼，服用后对各种属性伤害的抵抗值能提升到上百万。没有限制的炼金术可以轻松把主角变成一位无敌神仙，如果不想升天成仙，把反复烧炼出的神药卖给商人也能发大财。

6.巧用装备叠加系统

与变态的炼金术相比，装备叠加系统对游戏平衡性的破坏要斯文得多，如果想真正体验游戏精彩的玩家最好能自我约束放弃炼金术，仔细钻研一下装备叠加系统也能获得极大乐趣。所谓装备叠加是指相同类型的武器、箭矢、盔甲、盾牌、首饰可以两件合并为一件，合并后的装备属性比原先略有提升，但由于合并次数无限制，只要能找到足够多的同型装备，玩家就可以反复叠加再叠加，最后得到的加成效果也相当惊人。如果两件装备外形和名称都相同，那它们就能叠加合并。当从怪物尸体上拾取战利品或从商人交易栏中购物时，点取某件装备的同时要注意看左侧主角道具栏中是否有装备暂时呈现为绿色，如果有则表示这两件东西能够合并，直接将两者拖放到一起即可完成合并。叠加的最佳选材是那些出现几率较高的装备，破烂货经过十多次合并后也会比商人出售或怪物掉落的高端装备更好，装备叠加系统使各主城中的大量道具商人们面临失业危机，有时主角偶尔回城也多半是为寻找可供叠加的装备。装备叠加需要大量合并材料，不同类型的怪物往往会掉落不同种类的装备，如果能反复消灭同类型怪物就可以获得大量合并用装备，然而游戏里的怪物群被杀光后是无法刷新的。玩家在歼灭群怪时可以留下一个怪物不杀，迅速拾取死亡怪物身上的装备后逃离现场，等过段时间或传送回城后再来，你会发现只要留有一名活口，原先那些被杀死的怪物又会全部复活。有这样源源不断的供货渠道，何愁神兵利器不得？

7.善用快捷的魔力

野外旅行可看到两种石柱神龛，一种近似于十字架，这种神龛会自动为站在附近的主角恢复魔力。另一种是头顶一个圆环，这种神龛会自动为站在附近的主角恢复生命值，如果将群怪吸引到神龛附近会使战斗变得更轻松。还有一种由石材构筑的小亭式建筑是传送台，如果玩家带着白袍学者Ferid Redismos赠送的传送石激活器，一旦靠近传送台，小亭里就会

亮起魔法光芒，表示传送台已被激活。激活的传送台之间相互联通，主角站到小亭正中，等脚下出现传送图标后按空格键即可进入传送目的地选择界面，一般而言村子或城镇外不远处都会有传送台，善用传送台可以少跑很多路。完成Ferid Redismos的传送石系列任务后总共会获得3块传送石，这种便携式传送台可是好东西，只要在道具栏中双击传送石，它就会掉落在地并发出魔光，靠近即可出现传送互动图标，此时传送石的作用与传送台完全一样。主角传走后还可借助传送台再返回原地，走开后点传送石上的图标会变成手形，按空格键即可将传送石拾入背包中。得到3块传送石后，将一块放在城中商人旁可随时传回来买卖物品，这东西不会像尸体和装备那样消失。接任务时也可在任务NPC脚下放一块，完成任务后找个传送台一下就能回来交差。冒险途中使用传送石时一定要记得把它拾回背包里，如果偶尔忘记了可按F4在大地图界面下查看传送石特有的闪烁光标将其找回。

8.获取额外的存储空间

无论是为叠加系统攒材料还是纯粹的收集嗜好，玩家都需要大量物品存储空间，但主角的背包容量实在有限，这款游戏也没有《暗黑破坏神2》里那种大存储箱，装备如果丢在地上过段时间后就会自行消失。这种情况下有两样东西可当作存储箱，一是野外火堆旁边的怪物宝箱，消灭附近所有怪物后把暂时不用的装备放进箱子里能永久保存，如果在箱子旁丢块传送石还可以随时传回来放东西；另一种东西是马匹，马匹不但也能存放装备而且还可以移动，因此可以骑马到附近主城中，找个商人多的地方把马留在那里，然后在马旁丢块传送石，这样买卖和存放全都一手搞定。游戏里的马有3种，初期的普通马、兽人马和骨骸马，野外强盗营地里经常可以找到普通马，兽人马可以在Qudinar城南门外的兽人营地里找到，骨骸马可以在地图中部的土之塔围墙后找到。除了外形上的差异，这3种马的功能效用基本相同，一匹马的好坏主要看它的载重量，骑在马上或站在马旁出现马蹄形图标时按F2键即可看到右侧的马匹道具栏，马匹道具栏上方的数字即为该马的载重量。本作中骑马操控感像开汽车，不断按W键是加速，S键是减速，A、D键控制左右方向，紧急刹车是Z键，按空格键是下马。马匹在复杂地形下的移动经常无缘无故受限制，因此野外旅行时不推荐骑马，虽然速度快但下坡上山都极易卡住，所以马匹最好还是当作移动宝箱用。


找到了罕见的骸骨马

技能详解

除开始默认习得的少数技能外，大部分技能都需要找各地的导师付费学习，12级之前每项技能学费1 000元，12级后学费会提高到10 000元。和游戏里的大部分NPC们一样，技能导师的姓名和外形都由系统随机生成，只有他们所在的位置固定不变。主角每升一级都能获得1个技能奖励点，投入到自己选择的技能项上可提升该技能的效果，发现新地点、使用不同武器战斗、消灭足够数量的怪物也能获得奖励技能点，每当获得奖励技能点数时，主角头上会浮现金色小五角星图标。主角的生命、敏捷、力量、意志等基础参数都会对各种技能的最终效果产生不同影响，武器装备的参数也能改变技能效果，最后要注意5种魔法类技能的加点上限为15点。

名称：骑术（Horse Riding）
属性：被动技
效果：能骑马并能在马上战斗，马上攻击伤害增加，最高10级。
导师：默认习得

名称：游泳（Swimming）
属性：被动技
效果：游泳速度加快，最高10级。
导师：默认习得

名称：开锁（Lock Picking）
属性：被动技
效果：成功开启各种锁的几率提升，最高10级。
导师：默认习得

名称：潜行（Sneak）
属性：主动技
效果：潜行状态下敌人听觉与视觉范围下降，最高10级。
导师：默认习得

名称：偷窃（Stealing）
属性：主动技
效果：从背后偷窃目标更容易成功，窃得道具数量增加，最高10级。
导师：Vesit的养马场与西面大湖之间有两位在火堆边的NPC，其中一个就是导师

名称：埋设陷阱（Set Trap）
属性：主动技
效果：可埋设陷阱，伤害与禁锢敌人时间都会逐级提升，最高10级。
导师：默认习得

名称：空气系魔法（Air Magic School）
属性：被动技
效果：可施放15级空气系法术，最高15级。
导师：默认习得

名称：巫术系魔法（Necromancy）
属性：被动技
效果：可施放15级巫术系法术，最高15级。
导师：Tharbakin城西面的Rovant村中，GorGammar城西北的Enclave也有

名称：火焰系魔法（Fire Magic School）
属性：被动技
效果：可施放15级火焰系法术，最高15级。
导师：默认习得

名称：水系魔法（Water Magic School）
属性：被动技
效果：可施放15级水系法术，最高15级。
导师：Tharbakin城、Qudinar城、Cathalon城中都有

名称：土系魔法（Earth Magic School）
属性：被动技
效果：可施放15级土系法术，最高15级。
导师：Tharbakin城、Qudinar城、Cathalon城中都有

名称：格挡（Parry）
属性：被动技
效果：装备盾牌后战斗中可格挡敌方攻击，最高10级。
导师：默认习得

名称：平衡（Balance）
属性：被动技
效果：战斗中被敌人击倒在地的几率下降，最高10级。
导师：地图东北角兄弟会Outpost营地

名称：力量之手（Strong Hand）
属性：被动技

效果：攻击伤害大幅增加，最高10级。
导师：默认习得

名称：致命一击（Critical Hit）
属性：被动技
效果：近战中有更高几率打出致命伤害效果，最高10级。
导师：默认习得

名称：双持武器（Double Blade）
属性：被动技
效果：可双持两把单手兵器战斗，命中率提高，最高10级。
导师：地图东北角兄弟会Outpost营地

名称：击倒（Knock Down）
属性：被动技
效果：在近战中将敌人击倒在地的几率提高，最高10级。
导师：地图东北角兄弟会Outpost营地

名称：石肤（Stone Skin）
属性：被动技
效果：提升对物理与魔法攻击的抗性，最高10级。
导师：Rovant村或Enclave

名称：狂暴（Berserking）
属性：主动技
效果：狂暴状态下主角的攻击威力大增，而且不会被敌人打断，但自身防御值降为0，所受伤害增加，击中持盾敌人的几率也很低，最高10级。
导师：地图东北角兄弟会Outpost营地。

名称：炼金术（Alchemy）
属性：被动技
效果：炼金产品的强化效果提高，最高10级。
导师：Rovant村或Enclave

名称：防御战斗（Defensive Combat）
属性：主动技
效果：主角所受伤害降低，致命一击率与防御值提高，但普通攻击威力减半，如与对方同时攻击一定会被打断，最高10级。
导师：默认习得

名称：无赖招式（Dirty Trick）
属性：主动技
效果：有一定几率踢起尘土短时间内迷住对手双眼，这期间击中敌人可给予更大伤害，特技攻击的成功几率也会大幅提升。本技能对装备盾牌的敌人无效，最高10级。
导师：默认习得

名称：击晕（Stun）
属性：主动技
效果：打中敌人头部使其晕厥不动，被击晕的敌人所受伤害和对其实施特技攻击的命中几率都会提升。本技能要求主角必须手持重击伤害型兵器，此外对戴有头盔的敌人无效，最高10级。
导师：地图东北角兄弟会Outpost营地

名称：碎剑（Sword Break Strike）
属性：主动技
效果：利用碎剑类兵刃打断敌人手中剑，使其攻击力急剧下降。本技能要求主角副手上装备有碎剑类兵刃，且敌人手持剑类武器，最高10级。
导师：Cathalon城的集市

名称：击落下马（Unhorse Strike）
属性：主动技
效果：将骑在马上的敌人打落下马。本技能要求主角装备长杆类武器，最高10级。
导师：地图东北角兄弟会Outpost营地

名称：卸盾（Pull Shield Strike）
属性：主动技
效果：近战中将敌人手上盾牌击飞，本技能要求主角手持斧类兵器，最高10级。
导师：Cathalon城的集市

名称：死亡之击（Death Strike）
属性：主动技
效果：潜行状态下用匕首或小刀从敌人背后攻击造成极高伤害，最高10级。
导师：Vesit的养马场与西面大湖之间

名称：致命旋转（Deadly Pirouette）
属性：主动技
效果：扫击身边所有敌人造成巨大杀伤效果，要求主角装备双手类兵器，最高10级。
导师：地图东北角兄弟会Outpost营地

名称：烧伤（Burn）
属性：主动技
效果：近战中使用火炬烧伤敌人迫使其后退并暂时失去战斗力，本技能要求主角持有火炬，最高10级。
导师：Cathalon城的集市

名称：佯攻（Feint）
属性：主动技
效果：利用盾牌佯攻击伤敌人腿部导致其移动速度暂时减慢。本技能要求主角装备盾牌，最高10级。
导师：Cathalon城的集市

名称：快速拉弓（Fast Drawing）
属性：被动技
效果：拉动弓弦的速度加快，最高10级。
导师：默认习得

名称：开弓（Starting Draw）
属性：被动技
效果：弓弦拉动行程减少，最高10级。
导师：Vesit的马场后面

名称：满弓（Overdrawing）
属性：被动技
效果：使用弓箭战斗时箭速与伤害提升，最高10级。
导师：Vesit的马场后面

名称：精准射击（Precise Shooting）
属性：被动技
效果：瞄准目标致命部位射击重创对方，最高10级。
导师：默认习得

名称：射落武器（Disarming Arrow）
属性：主动技
效果：射箭将敌人手中武器击落，对方会逃走。本技能对手中无武器者或野兽、怪物均无效，最高10级。
导师：Cathalon城集市或Eastern Camp营地

名称：连环箭（Multi Arrow）
属性：主动技
效果：最多同时发射5支箭矢攻击群敌，最高10级。
导师：Cathalon城集市或Eastern Camp营地

名称：穿透箭（Piercing）
属性：主动技
效果：箭矢贯穿敌人后还可伤害其身后的其他人，最高10级。
导师：Cathalon城集市或Eastern Camp营地

名称：致盲箭（Blinding Arrow）
属性：主动技
效果：利用箭矢激起尘土迷住敌人眼睛，使其暂时丧失战斗力。本技能对装备盾牌的敌人无效，最高10级。
导师：Cathalon城集市或Eastern Camp营地 P

工欲善其事必先利其器
——《魔兽争霸III》微操进阶学

■上海SOZ电子竞技俱乐部

前言：《魔兽争霸III》的竞技世界中，有着一些令人高山仰止的绝顶高手，他们如同武侠或是奇幻小说中的英雄一样，成为众多“魔兽”爱好者心目中的偶像。记得在2006年Moon vs Grubby的两次线上邀请表演赛中，关于木瓜大战的话题掀起了一场牵动人心的论战。两位玩家的支持者在开赛前就针对双方的操作、战术、意识等进行了针锋相对的口水战，还好这两位选手并不是“关公战秦琼”这样不同时空的英雄，所以玩家们也不必局限于YY之中无法自拔，两位选手只要交手一下结果自见分晓。遥望偶像之间的战斗固然兴奋，但自己获得胜利的时候才更加让人雀跃激动。很多大软的忠实读者都希望能学得高手们的操作技巧化为己用，以此来提高自己的竞技水平。笔者和8爷商讨许久，决定在这期栏目中对如何提高玩家们的操作技巧进行细致探讨，并和读者们分享一些高手们独门的“六脉神剑”指法。

第一章：重要键位的实用指导

暴雪为了简化玩家的操作，并优化玩家在单位时间内的操作效率，设置了大量的Hot Key来执行命令，这一章节笔者要将那些大家熟悉的重要键位做一个简单介绍，再结合一些实战中的技巧和高手们的经验来提升玩家对于这些热键的操作。

（注：本章节所选用图片都为国内暗夜之王SUHO的手部照片，如图1）

图1：SUHO的基本手指放位

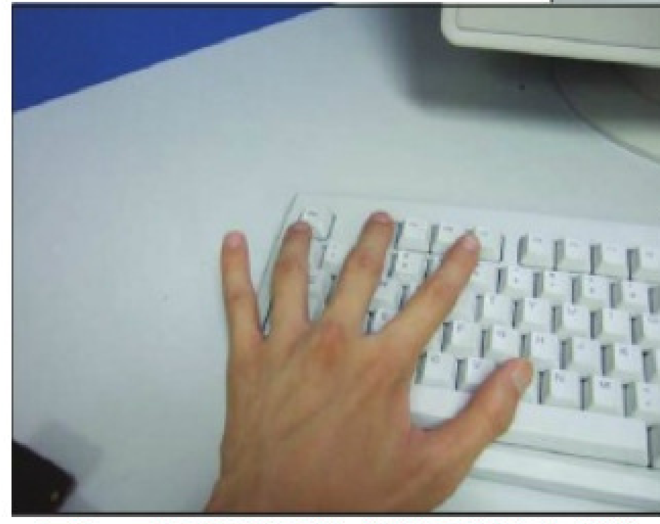


图2：F1,F2,F3是独立激活英雄的热键

F1、F2、F3这3个键位是用来热键选定英雄的。按F1直接选定首发英雄，按F2直接选定次发英雄，F3选定三发英雄。“魔兽”里面本方最多只能激活3个本种族英雄，通常情况下玩家们喜欢将自己的英雄用Ctrl键进行编队，根据不同的需要来进行组合，但这3个英雄热键同样能使玩家迅速准确选定自己想要选中的英雄进行操作**（图2）**。

下面介绍1～0键和Ctrl键、Shift键的配合。大键盘上方的1～0这10个键是玩家用来自己定义编队的数字键，搭配上Ctrl键就可以完成各种部队的组合。而Shift是完善编队模式的又一个热键，举个例子，当你已经把剑圣和6个步兵组合成1号编队之后，如果想要将两个狼骑加入1号编队，不需要重新将这9个单位进行框选之后再重新Ctrl+1，只需要选定这两个狼骑然后Shift+1，就可轻松将这两个单位加入1号编队。如果想要把这两个狼骑退出1号编队，只需要按住Shift，然后鼠标左键点击这两个狼骑在1号编队内的头像，就可轻松将他们剔除出1号编队。看似很简单的操作，但在激烈的对抗中却有别样的重要性。在很多比赛中，经常会看到高手们把自己红血的部队拉到大后方避免被对手杀死，而原来的部队却继续在战场上作战，这就是活用Shift键剔除受伤部队，在激战中重新完成部队再整编的操作**（图3）**。

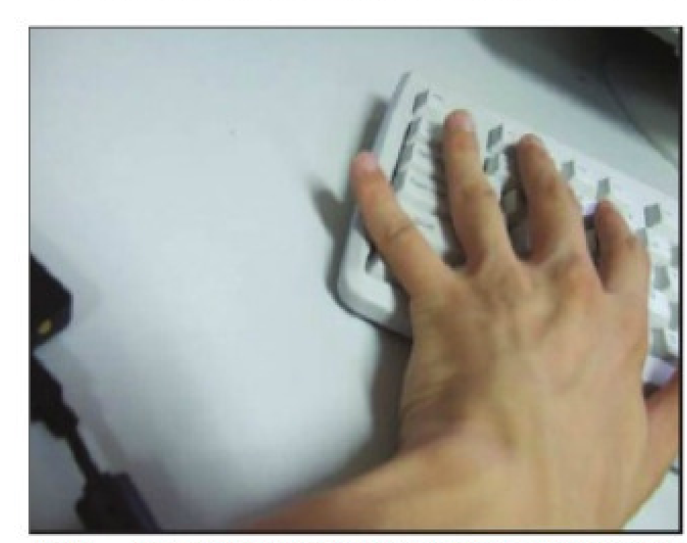


图3：SUHO经典的用小指的根关节点击Ctrl键的用法

操作手法如下：通过点击数字键来切换自己的队伍编队，随后用眼睛观察编队中哪些单位的血条较少，然后用鼠标左键直接点击重伤单位的头像选定目标，



图4：小手指控制Shift键，这是较难的一种操作习惯需要通过练习来完成

右键点击小地图上己方基地位置，这样受伤单位就会开始向安全点移动，这时候再用Shift重新整编部队就可让健康的部队继续作战，而不会出现受伤部队由于编队键的整体命令重新杀回战场的事情发生（图4）。

同时Ctrl键也可对建筑进行编队。由于“魔兽”的人口上限为100，而每个编队的单位上限是12个，所以通常1～4这4个最容易左手控制的数字键就可以涵括所有部队了，最多用到5就可以了，剩余的数字键高手们通常用来对自己的重要建筑进行编队，基地、祭坛、兵营等都是需要编队的重要建筑。编队基地的作用主要是前期进行双线操作时，一边在前线MF或与对手作战，一边则可通过双击基地编队的数字键比如5，来将画面瞬间切回基地来建造新的建筑、训练单位或直接升级基地，完成基地内的操作之后，只需要双击前线部队的数字键比如1，就可再切回部队所在的屏幕。（小贴士：双击某个被编队的数字键，就可让屏幕切回到所编队的部队屏幕，并以此编队为屏幕中心点。熟练操作这个技巧就是高手们对两线甚至三线操作驾轻就熟的秘诀。）而对祭坛的编队，用于在激战中自己英雄牺牲以后，可马上对其进行复活操作，这样可使英雄不浪费等待时间迅速复活。而对兵营的编队更是重中之重，即使APM再高的高手都不会认为自己在和对手激战的同时还有能力将画面切回基地通过鼠标点击选择兵营训练单位的操作，在激战的同时高手们习惯点击编队建筑的数字键来迅速完成部队训练，同时将屏幕画面始终保持在战场（图5）。

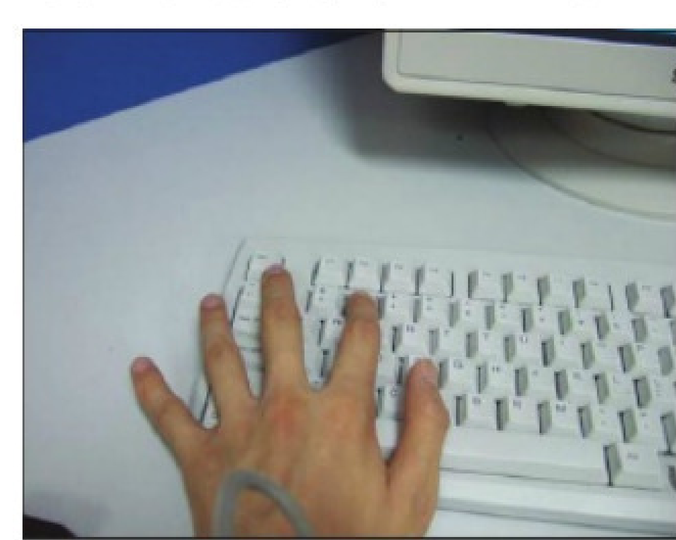


图5：数字键的按法

接下来是Tab键和Alt键的使用。Tab键的作用是在已编队的部队中直接切换同类型的子组单位，比如说我们把剑圣+狼骑+白牛+步兵编队在1号键内，这样我们的1号编队内就有4种不同的单位。现在我需要做到这样的操作：狼骑诱捕对手的大法师，白牛驱散大法师的水元素，步兵对被诱捕的大法师进行围杀。这时候使用Tab键就可以使操作非常简化——我们点击1键，然后Tab一下，可以看到1号编队内的狼骑头像突出显示了，此刻我们使用热键E就可以诱捕大法师。随后马上Tab一下切换到白牛，白牛迅速D掉对手的水元素之后，我们再Tab一下，选定步兵去M大法师，就可轻松完成以上的动作。同时Tab键还能用于已被编队的不同建筑间的切换，假设我们将兽族的兵营+兽栏+灵魂归宿都编队成5号键，那么我们就可先选择5，然后通过Tab来切换不同的建筑进行部队的训练。Tab键的位置虽然尴尬，但熟练掌握之后其实会发现非常实用，通常情况下，可锻炼小指和无名指对Tab键进行控制（图6）。



图6：小指控制Tab键，欧洲选手最常见的操作

Alt键的作用比较简单。按着Alt键就可看到屏幕中所有单位上方的血条，也就是方便玩家鉴别单位的血量并对其进行相应控制。己方血量少，就点选其让其撤退，对方血量少就继续集中攻击，或是根据血量的多少来选择使用补给道具的时机（图7）。

图7：拇指负责控制空格键和Alt键是最通用的一个指法

接着说说Ctrl和Shift键的其他用法。除了编队之外，Ctrl加鼠标左键能实现选定同一类型单位或建筑的功能，通常用来在战斗中重新编队或是点击相同单位对其下达同样指令的操作。而Shift除了配合Ctrl键进行编队之外，还有一个作用是可以编辑被选中单位在随后一段时间内的提前动作。简单说，例如Shift农民先建造一个农场，随后再去伐木这类的操作。更为复杂一点的比如某些作战单位的连续动作，当某个单位被对手追杀时，想要通过放风筝来牵制对手，同时又要完成其余的操作的话，就可通过Shift进行预先制定，然后只要放开Shift，单位就会按照原先插的小旗帜进行动作。这个操作常用来前期通过农民对于地图各个位置的探路、建筑预设、训练完成单位走向集结点的路径，还有攻击目标的顺序等。

以上介绍的是所谓功能键的使用，接下来要介绍关于作战热键的使用。

A键（Attack，攻击键）：A键的使用方法有两种，一种是俗称的“A地板”，就是让自己的部队向A地板的区域进行进军，部队将自动攻击在途中遭遇到的敌方单位。这个动作是电脑AI自动完成的，这个操作只能使部队进行粗略的战斗，而无法进行精细的局部操作。这时候我们就需要配合A键的另一个使用方法——“A目标”，来让自己部队对特定目标进行攻击。虽说可通过鼠标右键来完成同样的操作，但由于鼠标右键还有达到指定地点、选定集结点、取消操作等复杂的操作，所以为了避免出现误操作，A键的使用就非常重要。

注意事项：部队在接受到A键命令之后，就会开始攻击这个目标，如果没有杀死这个目标或在没有接受到新的命令之前是不会转移目标的。这时候我们就要注意攻击的目标是否会被对手保护起来，或是撤离己方单位可攻击的范围。而拉开血少单位的操作几乎每个人都会使用，如果不对部队发动新的命令，部队就会继续追击落跑的单位，这时非常容易发生阵形上的偏失，所以我们要时刻注意部队切换A键攻击的目标，确保单位最有效的攻击效率（图8）。



图8：习惯于标准英文输入法的玩家常用的小指点击A键

M键（Move，移动键）：M键通常用来使部队围杀某个目标，所以近战单位（尤其是亡灵、兽人这两个近战强族）尤其注重对M键的使用。不过围杀并不是那么容易的事情，如果本身有限制性或者眩晕性的技能，那么使用M键是非常方便的，比如在山丘之王风暴之锤眩晕对手之后指挥步兵围杀的操作。但更多还是通过速度上的优势或在同等条件下依靠微操来进行的围杀，这才是真正考验玩家操作的。最简单的例子就是LV2的死亡骑士通过邪恶光环速度的略微

提升后，来完成食尸鬼围杀对手英雄或者单位的操作。这时的围杀由于没有限制技能，所以完全是靠速度和阵形上的操作来包围对手。

H键（Hold，保持键）：H键的作用在通常情况下会被很多人所忽视。与A和M键的频繁使用相比，H键的作用的确是少了很多，但在某些场合H键却有着不容忽视的作用。比如当使用M键成功围住一个目标之后，对手突然使用了潜行技能，你的单位就有可能由于丢失目标而转移攻击其他目标。这时就需要使用H键来使你的单位继续保持这个状态，随后再使用反隐形的道具继续完成围杀。同样，当对方的英雄使用无敌时，也会因为无法攻击而使己方部队放弃包围，这时候使用H键，等到无敌时间消失后大卸八块之。

S键（Stop，停止键）：S键的作用是中断单位的命令。比如大法师持续释放暴风雪的过程中使用S键就可停止释放，或是让行军的部队停止等。看起来作用不大的S键，但在高手手里却有着不同的发挥。卡位和假动作是S键不为人知的操作手法，很多人经常看到高手通过卡位来阻止对手的部队追击自己重伤的单位，虽然我们可通过单位原来的碰撞体积还有走位来完成这个动作，但有时会因为多余的操作或是走位太过而无法卡位。现在很多高手喜欢通过移动到某个点，看到单位卡位成功后马上用S键保持碰撞体积的影响，随后再移动再S，以这样的操作来完成目的。

假动作则是高手们又一个迷惑对手的S键使用方法。英雄的施法、普通攻击往往都会有一个完整的“动作”，比如死亡骑士释放死亡缠绕，大约有0.5秒的一个施法动作，由拔剑→抬剑→挥剑→骷髅飞出→落剑这样大致5个动作组成。而死亡缠绕在前期死骑的“单人三陪”中，起着抢夺对手怪物经验和金钱的作用，不过同等水平的对手自然也知道这一操作，所以通常会看到死骑开始死亡缠绕的动作之后，抢先攻击掉这个单位，这时我们就可以通过假动作来迷惑对手，在死骑完成拔剑→抬剑这两个动作但没有完成挥剑的一刹那使用S键停止施法，引诱对手先攻击这个单位然后再施法抢夺经验（图9）。



图9：由于食指的灵活性，很多较远的键位都可以由食指完成

P键（Patrol，巡逻键）：P键的使用类似于A键，但不同于A键。A键的“A地板”操作是让部队行军到这个地点，而P键的“P地板”动作则是让部队到达这个地点之后再折返到起始位置，在到起始位置之后部队将再一次行进到“P地板”的位置，来回巡逻，在巡逻过程中如果遭遇敌方单位将自动攻击。P键通常用来完成对一个区域的警戒，或是侦查作用，常用的是亡灵阴影，或是其他种族使用空军单位对重要地点、领空和周边地区进行巡逻（图10、图11）。



图10：小键盘由于可以快捷使用英雄道具，所以也要特别注意操作



图11：大键盘右边的键位操作较难，暴雪在那设置的热键也较少

第二章：高手们的操作习惯

很多读者在给大软的来信中表达了想了解著名选手的操作指法、编队习惯和微操细节等信息的愿望，笔者为此特别寻找了不少资料，其中包括选手的采访录、玩家拍摄的选手操作视频等。笔者稍作整理，希望能对读者朋友有所帮助。

暗夜王者SUHO的操作习惯

数字键及功能键的指法：

小拇指：Shift、Ctrl
无名指：Tab
中指：数字键1、F1、F2
食指：数字键2～6、F3

快捷键的指法：

小拇指：A
无名指：S、
中指：D、I、小键盘1
食指：R、T、C、B、M、H、U

SUHO的编队方式是：

1队：英雄+近战部队（有时候也会是恶魔猎手加熊和女猎手为 1 队）
2队：远程部队（远程英雄如娜迦，老树精加小鹿、射手为 2 队）
3队：魔法部队（主要以鸟德为主，有时候也会夹杂一些其他单位，比如精灵龙）
4队：战争古树
5队：知识古树
6队：风之古树
7～9队：英雄祭坛、猎手大厅（用于升级攻防）、基地

说来也巧，同样为暗夜选手，有着操作魔鬼之称的Moon，在编队和指法习惯方面几乎与SUHO完全一致，两人第一视角的视频录像如果不仔细观看根本分辨不出谁是SUHO谁是Moon。这或许也是因为同为暗夜，有着相同的英雄和部队构成，所以养成了一样的操作习惯吧（图12）。

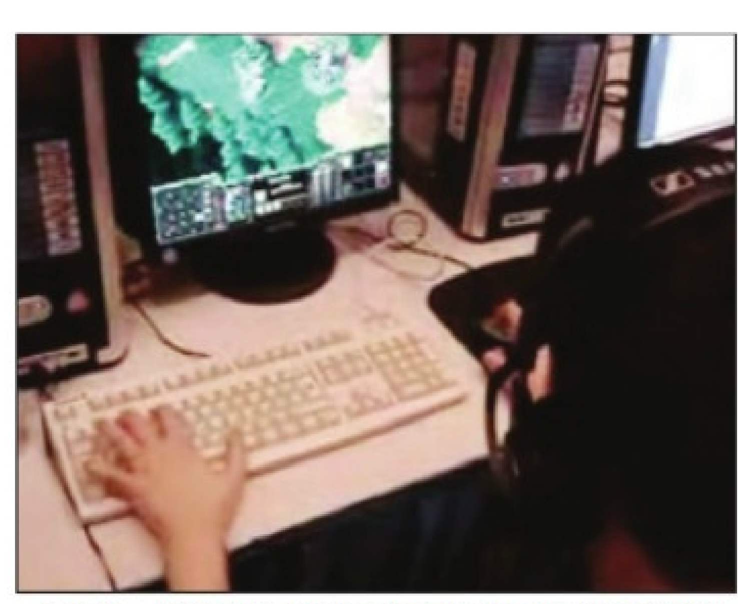


图12：SUHO最经典的食指用法，注意其他手指还是保持在常用编队的控制区域

世界兽族皇帝Grubby的操作习惯

Grubby的指法类似于SUHO，分工十分明确。或许是由于外国人习惯于键盘输入的标准指法，Grubby的每个手指精确按照输入指法的分工进行。兽族皇帝最忙的手指就是他那性感的小指了，小指是Grubby整个手指的精髓所在，A键、Tab、Ctrl、Shift、1号主部队键都是靠这小指完成；无名指则负责2号键、F1；中指F3、3号键、C键；拇指负责Alt和空格键；而食指则完成剩余的所有键位操作。欧美大多数高手的操作手法都和Grubby如出一辙，这也算是从小普及英文标准输入法的原因吧。

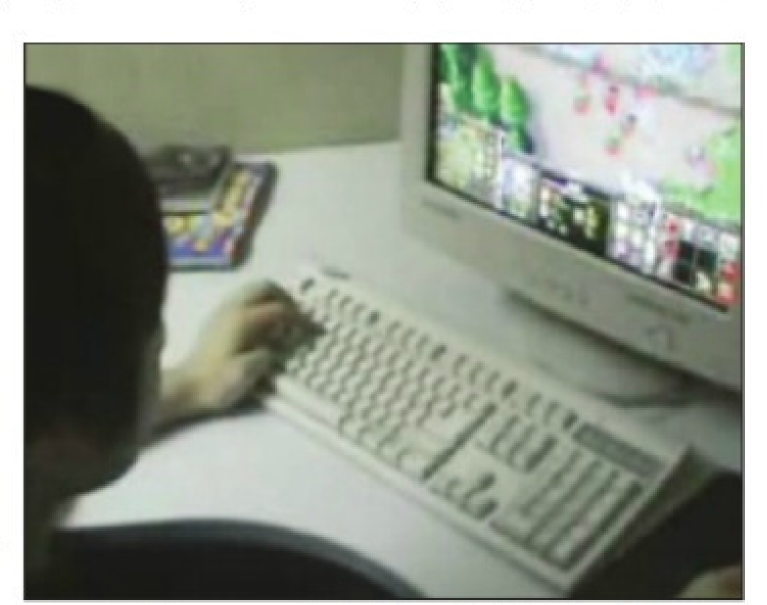
Grubby的编队习惯也较常规，所有英雄和主力部队编队在1号部队中，通过Tab键完成组内各单位切换；2号键主要控制远程部队和魔法部队，有时会将先知或者是暗影猎手混编2号队中，这样可进行独立的操作；3号键会是所谓的混编部队，不常用的魔法单位和辅助单位将编队其中，5～0号键则负责建筑方面**（图13）**。


图13：欧洲选手较常用的基本输入法控制

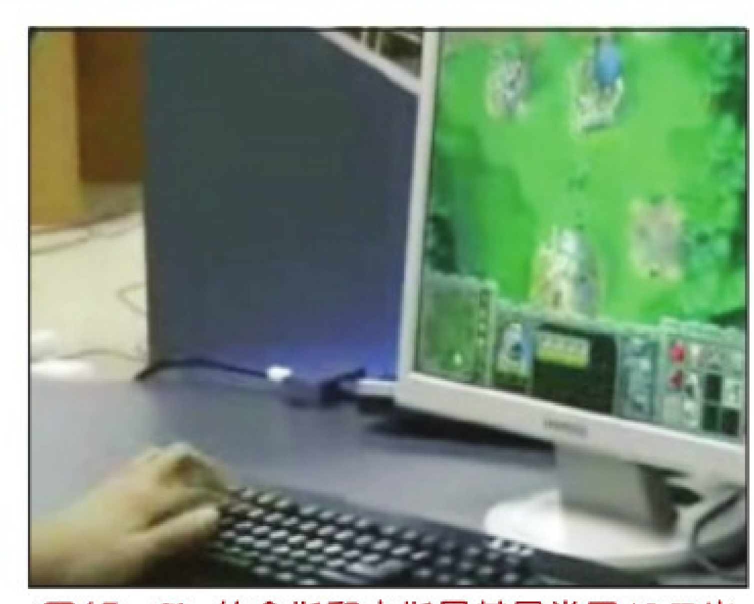
兽族小天王xiaoT的操作习惯

xiaoT的指法习惯主要以中指和食指为主，也就是以最灵活的两根手指完成几乎所有的键盘操作。他不像SUHO一样会使用小指点击A键或是无名指点击Tab键，xiaoT的手势可说是将小指和无名指空在键盘之外，只用另一侧手指进行操作。xiaoT的中指负责的键位为数字键1、F1、Tab、A键；食指则负责数字键2～0、F2、F3，英雄几乎所有魔法的快捷键、建筑建造等；大拇指则负责Alt键查看血量，空格键回到上一信息发生点，还有Ctrl、Shift键等编队操作。虽然xiaoT的操作习惯和指法没有SUHO看上去那么科学和分工明确，但是自创一派的指法却散发出xiaoT特有的霸气和凶狠。

xiaoT的编队方式因为指法的关系也较为简练，通常只有1～3个编队而已。主要英雄如剑圣或是先知，xiaoT会单独将其编队为1，而二英雄牛头和暗影猎手则和近战部队一起混编为2；3号编队通常会是法师部队，不过有时候首发英雄是先知的话，那么xiaoT也会把远程和魔法部队和先知混编入1号部队。这样操作的好处非常明显，先知作为远程英雄攻击方式和法师还有远程部队一样，可用于齐射对手；近战的牛头和有着治疗作用的暗影猎手则和主力部队混编，随时围杀或是治疗近战单位，单独编队剑圣是因为xiaoT很少使用到F1、F2、F3这几个独立英雄热键，所以他需要单独一个编队来完成剑圣这类需要高级操作的英雄的整个指挥**（图14）**。


图14：xiaoT经典的二指禅操作手法

说了那么多高手们的指法和编队习惯，其实在业内人士看来算不上什么所谓的秘密，即使你能完全克隆高手们的操作习惯或是编队技巧，也不见得立刻能成为第2个Sky或是左手会跳舞的王者。选择真正适合自己的指法才是最关键的，就像xiaoT独创的“二指禅”，虽然看上去没有Grubby或SUHO他们那样活用每个手指，但你敢说xiaoT的操作不精确吗？他高达250的APM指数都是废操作吗？高手们的指法为什么有着独创因素，就是因为这些都是身体通过长期训练所养成的本能习惯，说得玄乎一点就是所谓的“肌肉记忆”。我是不赞同一个习惯于正统英文输入法的玩家、有着标准手指控制范围和输入习惯的人非要模仿xiaoT的“二指禅”的**（图15）**。


图15：Sky的食指和中指是其最常用AMP也是最高的手指

既然谈到“肌肉记忆”这个名词，笔者就借文章最后来对一名大软读者的来信进行解答，信中写道：“我在看高手第一视角视屏时，他们经常在开局以后，于基地和正在建造中的建筑来回切换建筑的集合点到处狂点，有的种族是建筑和农民一起切换。有的人说这是‘准备操作’，可提高建造速度和出兵速度。除了这些还有什么好处呢？”我的解答是：这个是高手习惯的热身操作，并不能通过这个来提高建造速度。虽然看上去那建筑数字上升得会比不点击的时候快，但这只是假象，为什么会有这样的假象，没有得到暴雪官方的解释。建筑和出兵的速度是恒定的，只有人类可通过增加农民来加快建造速度。比如说把基地定为5编队、祭坛是6编队、兵营是4编队。反复点击Hot Key只是为了让身体记住这几个键，一种条件反射似的信号接受，同样的信号一遍一遍加在上面，最后肌肉就被迫记住了这些信息并形成条件反射，在战况中不用脑子想就下意识完成了正确、准确、快速的操作。毕竟在“魔兽”高水平的对抗中，两方都是APM能高达200甚至300的角色，每秒能进行3～5次左右的操作，在这种情况下是绝对不会给你静下心来慢慢想的，在这种暴风骤雨般的对抗中，唯有把每个动作都练成下意识的举动，才能承受住如此高强度的对战。

小贴士

很多玩家非常津津乐道于某个选手APM有多高，像Rainbow这种可达到500的“抽筋男”，纵然APM数据第一，但并不代表他是世界第一的水平。“魔兽”的操作只讲究“狠、准、稳”三字，“狠”要能敏锐地抓住机会进行最致命的操作；“准”是让操作准确完成大脑发出的命令没有错误；而“稳”就是要在长期的操作中不犯错误，保持准确性。像Magicyang、SYC等慢手意识流选手同样能独步于武林，他们的秘诀就在于准确性和稳定性方面，只要能完成正确的操作就足够了。

真正提升玩家水平的方法只有一个，那就是——苦练。Sky、Moon这样的绝世高手可能是天赋异禀，但后天的勤奋练习、每天长达12个小时左右的训练、BN上50盘/天的训练量才是他们成功的真正秘诀。高手们的操作、战术和经验固然重要，但这只能在“魔兽”这条坎坷的路上有一盏明灯陪伴你，而真正坚持不懈走到巅峰还是要靠自己的勤奋。

除了“魔兽”，生活中的任何一个领域又何尝不是如此呢？



女妖的逆袭

■ 北京 佚名

女妖，一个传说中可怕的单位，在混乱之治时期曾将熊德骑士压制得不敢露面。然而自毁灭者登场以来，她们便吃尽了苦头，享受着板凳无边的寂寞。而最近各大平台和联赛中里又活跃着她们的身影，看来她们终于能摆脱龙套命运，再次让恐怖的诅咒在战场里弥漫了。

对抗ORC时，女妖常常是双Miss流的代言词，这一战术自被发掘从没有被UDer们放弃，往往能起到出奇制胜的效果。通常采用本族英雄开局，选择BC BV BZ BA的建筑顺序，训练完4只蜘蛛3只狗后升级基地。这时对ORC压制，2级以上的DK带够骷髅杖，配合蜘蛛甚至可以拆除ORC正在建造中的兽栏，当然没有占到便宜时切忌贪功。这波压制往往伴随着ORC的二英雄出现而结束。如果你选择了二英雄Lich，那么大部队回家整顿后配合学习了冰甲的Lich再次压制可以占到更多便宜。但是我更建议你在撤退途中招Pitlord入伙，它的吼叫是双Miss流中的精髓所在。同时家中放下诅咒神庙和屠宰场各一座，放弃三本的升级。


图1

接下来，双英雄不断MF，部队在50人口时停止训练，所有钱积攒下来。被抓MF就立即回城，直到英雄33时，估摸着ORC的分矿刚造完时突破50人口，七八只左右的蜘蛛，四五个左右的女妖，全副武装的DK，这样一支部队足以在ORC分矿处大显身手。走到地图中间时，女妖给所有单位套上魔法盾，雕像补魔。注意要将队形散开，让蜘蛛背靠着金矿和树林去拆分矿，用Pitlord堵住尽可能多的路口。ORC的部队在2级嚎叫+诅咒的Miss效果下攻击力锐减，英雄恐怖的双杀也将在绿盾面前一筹莫展。由于ORC强大的肉搏力量被树林金矿限制，UD的阵形自然不可被冲破，从而顺利拿下ORC分矿，奠定胜势。


图2

当然要时刻注意侦察，如果ORC有攀三本毒飞龙之类的打算，尽早出击给他致命的一击吧！侦察将使你掌握节奏，而灵活地改变既定战略和一些灵光一现的想法往往能改变战局的形势（**图1、图2**）。

对抗其他种族时往往无法使用以女妖为主力的战术，但在特定情况下出现的女妖也能够挽回败势，一举拿下比赛。同族对战时，反魔法盾可以让对手的Lich百无聊赖，需要注意小强的穿刺尽管不能对你造成伤害，但是依然会使你的部队进入晕眩状态。即使是满魔的毁灭面对反魔法盾也会颇为尴尬，改造过的反魔法盾是不会被驱散的。实际上除了胖子没有什么可以对蜘蛛+女妖的部队造成威胁，但是女妖的占据技能不会给胖子有任何机会（**图3**），Lich面对满屏绿套只有徒唤奈何（**图4**）。

图3


图4

对抗NE时并不建议使用女妖，反魔法盾不会阻挡恶魔猎手用Mana Burn烧空死亡骑士的魔。而对抗奇美拉的魔法攻击也许女妖会起到一定作用，但是放下诅咒神庙并生产女妖的这段时间里，石像鬼更能迅速加入战场。

对抗HUM女妖往往只能在板凳上观看，但是面对时下流行的山王圣骑组合，如何保护好英雄也是需要注意的。但是如何能在出女妖并升级的过程中保证BH产兵，这还是需要研究的。需要注意的是，面对选择了Workshop猥琐流的HUM一定要放弃使用女妖的念头，赶紧准备好大量毁灭去推塔。

反复练习传统的套路也许能提升成绩，但是长此以往无疑会影响WC3er的创造力。暗夜选手几乎发掘了所有单位的潜力，因而长期屹立在魔坛，亡灵天灾同样需要开拓眼界，把目光放到曾经没有注意过的角落里。忠诚的女妖们还在等待，她们还在等待着再次抛洒热血，为荣誉而战。P

《极品飞车——生死卡本谷》弯道操作心得

■ 四川 秦国强

繁多且复杂的弯道是《极品飞车——生死卡本谷》中的一大特色，无论是在宽敞明亮的城市还是在昏暗的峡谷里，我们都会遇到弯道。弯道的转向不同，决定了玩家在遇到不同弯道时需要使用不同的操作来控制车辆入弯和出弯。可以说，要想在《极品飞车——生死卡本谷》中赢得比赛，就一定要掌握好弯道操作的技巧。笔者下面就为大家详解在弯道时的不同操作。

1.普通转弯（即按住←或→方向键转弯）。如果车辆的控制性较好，主要表现在转向过度（注意：转向过度会导致过弯后加速缓慢），则可以按住↑和←或→方向键来进行强行转弯**（如图1）**。而如果控制性较差，主要表现为转向不足（注意：适当转向不足可以实现甩尾），那么可以按住↓和←或→方向键，这样在降低一定速度后，可以大大提高汽车的转弯性**（如图2）**。

图1

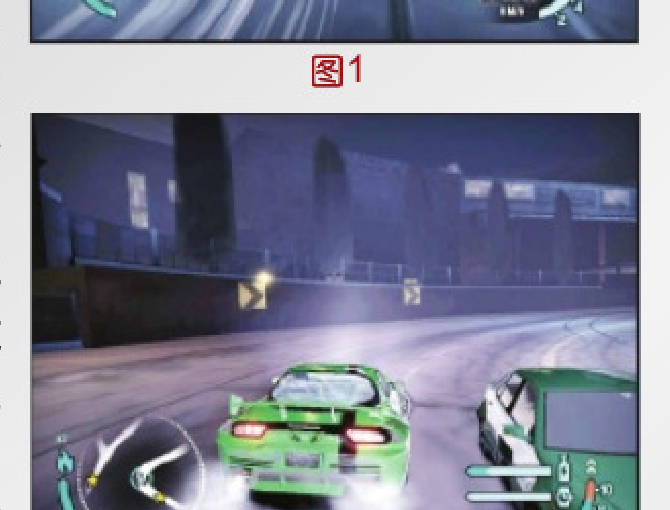


图2

2.使用手刹转弯（即按住手刹和←或→方向键转弯）。在《极品飞车——生死卡本谷》中，手刹的制动性远远强于脚刹**（如图3、4）**，而且使用手刹进行强制转弯甚至可以达到甩尾的效果**（如图5、6）**，即便是遇到V字形短距离弯道，手刹也可轻松过弯。但由于使用手刹后所造成的速度损失太大**（如图7）**，笔者认为在遇到转向较急且弯程较短这样的弯道时使用手刹为佳，对于遇到转向较缓的弯道或操作控制性不是太差的车辆时，还是宜用普通转弯，因为速度在本作中有着至关重要的作用。

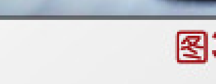


图3

图4



图5

图6

3.使用NOS转弯。NOS除了可以快速提升速度外，在过弯时使用还可以克服车速过快所产生的离心力，让汽车强制性转弯**（如图8）**。不过由于使用NOS时是不能松开↑方向键的，这样车速不但不会减慢，反而是不断增加，所以利用NOS强制性转弯适用于转向较大且弯道距离较长的大型弯道，从而实现弯道加速，同时这也是超过电脑车手最有效的方法（注：低等级的电脑车手在入弯道时为了避免撞墙基本都会踩刹车减速，当然到了后期高等级的电脑也会使用NOS来强制性转弯）。

图7



图8

4.使用瞬时反应转弯。这种转弯方法在本作中是最实用也是效果最好的。这是因为使用瞬时反应时，游戏画面会像慢动作回放一样，玩家有充足的时间去调整，但在使用瞬时反应时比赛的时间是不会变慢的，其他电脑车手的车速也不会减慢，玩家过长地使用这项功能往往会造成瞬时反应结束后落后电脑，反而产生副作用。那么笔者为什么还要推荐使用瞬时反应转弯呢？这里就需要掌握好使用瞬时反应的方法了。在游戏中利用瞬时反应的最佳操作是：在入弯前的一瞬间按←或→方向键（即入弯的方向），并同时快速连续两次单击瞬时反应键**（如图9）**，这样汽车会在损失最少速度的前提下把车头甩过弯道，并且过弯后仍然保持一定的速度，接着立即使用NOS摆正车身并加速，即可完成一次漂亮的弯道操作。虽然使用瞬时反应转弯的效果很好，但有一点很关键，即要判断好入弯按瞬时反应键的时间，按早了会撞到弯道前方的墙上，按晚了会造成甩尾过度即过弯后车身不正，从而不能立即直道加速，过多地调整车身方向会浪费大量时间，这是玩家需要尽量避免发生的。要掌握好使用瞬时反应转弯，除了要对自己控制的汽车性能有一定了解，还要尽量熟悉地图中各个弯道的转向情况，多观察小地图进行预判，才能选择最佳的按键时间。P



图9

秘技屋

《潜行者——切尔诺贝利阴影》（S.T.A.L.K.E.R.：Shadow of Chernoby）修改商店购买物品

在游戏安装目录下新建一个Gamedata文件夹，用解PAK程序把Gamedata.db0解开文件到Gamedata中，修改游戏目录下的Fsgame.ltx文件，把$game_data$开头这一行的后面改成： = false| false|
fs_root| gamedata\

然后在Gamedata/Config/Misc里面找Trader_trader.ltx（开始的胖子，其他人的文件找Trader开头的都能找到），找到[trader_start_sell]，下面的项目就是物品。找到你想改的物品名称，把后面的“;NO TRADE”改成“= 1,3”。

例如：

wpn_fn2000_arena ;NO TRADE

改成：

wpn_fn2000_arena = 1,3

然后把你修改过的项目复制到[supplies_start]下面，把后面的数值修改成“= 5,1”。

例如：

wpn_fn2000_arena = 5,1

这样就表示，每次出来5个贸易，并且是100%会出现。

《伊苏——菲尔佳娜之誓》隐藏难度秘技

期待已久的年度大作《伊苏：菲尔佳娜之誓》被不少高手等级的玩家们相继通关，进而挑战更高难度的Hard（困难）、Nightmare（梦魇）等级。

为满足这些神人等级以及让纯新手玩家也能享受游戏乐趣，特将隐藏的超困难以及超简单难度公布，玩家可以照这方式来获得更多的游戏乐趣。

开启隐藏难度的方式：

1.进入游戏安装目录下的Release资料夹；

2.建立一个名称为Data.no的档案。

进入游戏之后，就有Very Easy（超简单）选项可供选择。而玩家在挑战最难的Nightmare（梦魇）等级过关后，会出现Infelno（地狱）难度等级，真正考验玩家们的技术。

问题交流

在玩《天下霸图2》（繁体版）时，我想自己改名，可是游戏本身的输入法既不是拼音又不是五笔，我打不出想要的名字，怎么解决？

要想给自己改名字，可以把区域语言改成中国台湾。不过这个不方便，有的XP系统重启后所有简体的软件都用不了。比较简单的是装了游戏拼音后右击右下的输入法然后进设置，选择游戏拼音输入法点右边的属性，在跳出来的游戏拼音输入法设置里，把最下面默认输出编码选择为BIG5码，然后确定应用。进游戏后，在改名字时用快捷键选择拼音输入法，就可以直接打你想要的字了。

在《天下霸图2》里，游戏进行一段时间后地图上会出现红旗，代表什么？

那是有镖车出现了，一般是电脑任务，可以选外出打它。如果同时左下角出现车轮图案那是劫镖任务的镖车。点外出，选择目的地，点一下旗子就可以去抢了。

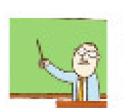
《天下霸图2》里，有些敌人一到快没血就飞走啦，这是轻功么？我怎么才能做到？

某种轻功经验达到一定程度就可以飞。战斗时使用轻功的方法是：Ctrl+鼠标右键点击你想飞到的地方。一般来说有400的轻功就可以从战斗地图的最下方飞到地图的最上方。轻功比较适合用来过沙地、河流、墙、沼泽等，就像重拳之类的技能一样，使用时会损耗轻功值，当然也会自动恢复。按轻功总值的一定比率，轻功的使用不需要修炼任何秘籍，轻功类秘籍只是作为提高轻功最大值的。

《科林麦克雷拉力赛——尘埃》里如何躲避警察呀？躲起来有用么？

在自由模式下，碰到了半警星（闪烁）时，打开地图就可以取消这个警星；如果多星就跑，不过不用太快，注意不要失误就行。躲起来不是办法，多长时间都不会减星，减星是要里程的。


《无限试驾》里的D键辅助驾驶干嘛用的？


更改辅助级别的，不用进选项就能调整驾驶模式。

Driving Aid→Sport→HyperSport→Off

把模式由左至右做个例子，越左边的模式加油门打滑情况越少、转向过度或轮子打滑影响越细、转档能支持的转数越细。油门控制没问题的话，平路或落斜应该很难发现不同，不过上山路段你可以试一下Driving Aid与Hypersport模式，看看升排后的输出力及转数流畅度就知道其中的差别了。

今天装了《无限试驾》，感觉画面很不错，就是进入游戏后没有音乐，只有汽车的喇叭和发动机声。我的系统是WinXP SP2，怎么开启游戏的音乐？

按R键后再按数字键盘的6，增加音量。4是减小音量，按8和9是换台。



游戏背景　魔兽世界

千鸟（上）

■新疆 许智伟

我是天空里的一片云，
偶尔投影在你的波心——
你不必讶异，
更无须欢喜——
在转瞬间消灭了踪影。

你我相逢在黑夜的海上，
你有你的，我有我的，方向；
你记得也好，
最好你忘掉，
在这交会时互放的光亮！
徐志摩《偶然》

在荆棘谷的海边，那个叫祖丹亚废墟的地方，我第一次遇到千鸟。当时我隐身在一棵棕榈树下的草丛中，真身则去了隔壁的超市买烟。过了正午12点以后我的烟瘾就非常大，而这之前，我会不停地干咳。因此我看到千鸟的时候，一边咳一边忍不住要笑，结果咳得更厉害。这个33级的亡灵小法师，有一头紫色像怒放的狗尾巴花般的头发，穿件破旧的镶蕾丝花边的天蓝色长裙，拿着比榆树杈好不到哪儿去的法杖，跑起路来一蹦一跳的，样子很滑稽。最关键的是，在我无聊地满世界找联盟小人物们屠杀的时候，她不停地从我身边跑过去。说准确一点，是她的灵魂一遍遍在我眼前飘过，她坚韧的不厌其烦的复活行为让我不笑都不行。

每一天我都会看到荆棘谷部落的小人物们不停地咒骂联盟，因为总是有骷髅级的人骑着千金马来屠杀他们。我想那些联盟的小人物们也是这样，像我这个骷髅级的兽人盗贼在无聊和心情不好的时候，也会骑着千金马来到这里屠杀看到的每一个联盟小人物。荆棘谷是繁殖仇恨的地方，而仇恨一旦开始在群体中蔓延，就不会有停止之时。

这个叫千鸟的小法师和其他人不太一样。我从来没看到她在公共频道表达对联盟的仇恨。我注意到她一直是一个人孤独地杀着丑陋的血顶巨魔，然后坐下喝水吃面包。有时她正吃面包的时候会被从祖尔格拉布出来前往赞答拉巨魔那里的联盟顺手秒杀掉；有时眼看她就要杀死一个怪了，又遭到几个联盟小人物的围攻，迅速脆弱地死去。是的，脆弱地死去。她的操作很不好，遭到攻击时总是很茫然的样子。有一次，她在临死前还在朝一个联盟的猎人挥手致意，而那猎人的圣骑士同伴已经在她的尸体上跳来跳去以示庆祝。

那时我正在等待前往祖尔格拉布的团队，我悄悄对她说：“你不要释放，看我帮你报仇。”我秒杀了那个39级的圣骑士，然后对没有释放灵魂的猎人尸体使劲啐了口唾沫。

“你在这里会不停地被杀的。”我对她说。她的灵魂又蹦蹦跳跳地来到我面前，复活，然后坐下吃面包、喝水。

“没关系。”她答道，过了一会她才说“谢谢你。”

“这些联盟都是垃圾。”我说。

她沉默了片刻，说：“可能。他们也很痛苦。”

我在一家电脑公司做售后服务。有时我觉得这工作非常痛苦：重复同样的动作，说基本雷同的语言，耳边是木鱼声一般的别人的交谈，日复一日，千篇一律。但是，没有工作更痛苦。我夹在这种厌恶又无法摆脱厌恶的“城墙”中，每天唯一的乐趣可能就是在艾泽拉斯和卡利姆多两个大陆上来回闲逛，杀人或被杀。杀人可以释放我的烦恼，而被杀则将继续保证我内心有源源不断的仇恨。我一直认为这是维系我生存下去的法则，直到遇见千鸟。

第二次遇见千鸟时，她正在食人魔山谷入口处和一个身体不知比她强壮多少倍的食人魔卫兵艰难周旋，40级的她还穿得像个乞丐。我跳下马，帮她杀了那满嘴酸臭的家伙。“嗨！”我说，“你好啊，千鸟。”

她绕着我跳了两下，微笑着说：“嗨！是你啊。你好啊，桤木王。”

我习惯性地进入潜行状态，然后坐在了她旁边。“这里的怪你现在杀还很困难。在做任务吗？”我问。

“是啊。”

“那怎么不找人组队来做呢？”

“没关系，一个人慢慢做就好了。”

远处一起去祖尔格拉布的两个朋友喊道：“桤木！速度啊，你在那磨蹭什么呢？”

“我不去了，你让他们再组一个。”我朝他们挥挥手，离开了队伍，反正现在盗贼就像海边的黑口鱼一样多。

“你组我，我帮你做吧。”我说。

“真的哦？那谢谢你啦。”她站起身，朝我鞠了一躬。我笑了，不禁又想起那个坚韧地不厌其烦复活的灵魂。

这些像穴居人一样喜欢洞穴的食人魔，远没有厄运之槌里他们的长辈们那么凶悍，他们像被秋风吹飞的荒野上的枯草一样倒在我的剑下。在我“砍瓜切菜”的时候，千鸟一直在我身后蹦蹦跳跳地看那些岩石上的壁画，好几次差点被身后的食人魔法师手中巨大的闪电球击倒。我口气严厉地命令她跟紧我，但过不了一会她又会故态复萌，然后好像非常舒坦地伸伸懒腰说：“啊，好久没这么自在啦！”

在山洞深处，我在麦库斯那多肉的胸膛上刺了致命一剑，这个动作笨拙的家伙轰然倒地。千鸟把他的脑袋装进防腐袋中，准备带回海岸的营地去。“好啦。”她欢快地说，“任务做完啦，我们回去吧。”这时我看到公共频道有个人在刷屏骂千鸟，大意是看到联盟也不杀，真是个部落的叛徒之类。

“怎么回事？”我问道。

她淡淡道：“刚才他们组我，说一起做任务。后来又和联盟打架，我不想打哦，就退了。”

“在这里，你不打他们他们也会打你的，先出手你活下去的几率才会高。”

“每一天都有人被杀，每一天都有人杀人，为什么大家心里都有那么多仇恨呢？”

我从麦库斯的尸体上撕下一片破布，擦拭我闪着深绿色光芒的短剑，不以为然道：“也许他们心里根本就没有仇恨，也许是浮躁，也许是无聊，也许是莫名的暴戾，也许是现实中不敢暴露的自己内心的扭曲和阴暗，也许是无处发泄的痛苦，失望。”我扫了她一眼，“这里没有教堂，也从来没见过传教士。这里就是一个杀人的地方。”

“那你在这里杀人又是为什么？”外面阳光明媚，千鸟仔细地抖了抖自己的蓝色长裙，抬头问我。

我翻身上马，环顾四周，对她的问题避而不答。“你的装备太差了。我带你去修道院，那些自命不凡的血色僧侣们可是藏着不少好东西。嗯？你去吗？”

“好啊！”她高兴地笑了。我策马前行，她还是一蹦一跳地跟在我后面。

“你没马？”我拉住缰绳，黑色战狼不满地低声咆哮起来。

“没钱买呢，那些马贩们也不赊账。会很耽误你的时间吧？要不不去了。”

不远处有个50多级的暗夜盗贼在带一个矮子猎人杀劈颅巨魔。“没关系。”我跳下马，说道，“走吧，我陪你一起走到营地，坐船回幽暗，先去给你买马。”

4月28日，我有种想把比尔·盖茨叫过来狠狠说教一番的冲动。前几天，有个自以为是的技术员给一个老客户的手提电脑装了Vista，结果那家伙的笔记本像7月的冰一样在Vista的光芒下崩溃了。类似的问题这几天我已经处理了不止一起，也被无数次问道：“这个玩意儿到底什么样的电脑才能用？”最后，我被问烦了，对那个矫情的客户不免出言不逊。结果我被经理臭骂了一通，以至于出门的时候把窗框当成了门框，脑门撞出了大包，到今天还在痛。因此，当我见到千鸟时，我就拉着她唠叨了半天比尔·盖茨和Vista。千鸟听着，安静而耐心，仿佛我的抱怨也像这里的风景一样，是她能够欣赏的。这倒让我没意思，觉得自己竟像个女人。我忽然住口。我们相对无言，任时光在我们身后流淌。

千鸟还有个名字，叫“布”，这是她QQ的名字。那天带她在修道院里逛了一下午，终于让她看上去不那么寒酸了。然后我们坐在教堂门口的石阶上聊天，我抽烟，她慢悠悠地喝水。花园正中间的圆形喷泉溅起万千珠玉，在黄昏的霞光中闪烁着各种美丽的色彩。

“桤木王是什么意思？你的名字？”她问我。

“是一篇小说的名字，作者是法国人。”我说，“实际上，这可能也是一具干尸的名字。”

“哦？是吗？”她双手支腮，看着我，一副很感兴趣的样子。

“我记不清楚了。那好像是一具在德国黑森林地带被发现的古代人类的尸体，也可能是曼彻斯特附近一个叫林多莫斯的泥炭沼泽地里出土的。”我搔搔头皮，感觉有点尴尬。“你有兴趣的话，我给你讲讲那篇小说吧？”

“嗯！好。”

“……最后，强壮的克利斯多夫背着小男孩，朝水中走去。他感到小男孩的身体越来越重，而他自己的双脚在淤泥中越陷越深；冰冷的河水渐渐漫过他的腰间，胸口，一直朝他的头顶漫上去，但他还是继续向前走着……”

“他们会死吗？应该不会吧。”千鸟凝视着昏暗的庭院，仿佛自言自语地说。

夕照已落，教堂的大院开始被朦胧的暮色所笼罩，血色僧侣们的巡逻队就要从阴影中出现了。我站起身，“我们出去吧。”

“哦，我要下了，你有QQ吗？”千鸟站起身。“你讲的故事真好，下次有机会继续给我讲哦？”

我笑着点了点头，我们彼此留了QQ号。她下线后，我又在提尔之手和几个联盟盗贼较量了一番，才离开艾泽拉斯大陆。

在千鸟的QQ上，她这样写道——名字：布；年龄：一光年；性别：白云的背后；国家：雾气蒙蒙。她的个人签名经常更改，一会儿是：哎呀！宿舍里好多蟑螂哦，怎么办～～。一会儿则变成：好困……好困……书还没看完……

我想千鸟是个非常有意思的女孩，因为每次看到她的签名我都会会心一笑，这就好像看到和你远隔万里的朋友的一个生活片断一样。（未完待续）P

印象大软

互联网上没有神，但是在国内，许多人却神化了某些东西。所以当诺顿误杀、谷歌抄袭等事件出现后，我们是那么的彷徨、失落甚至愤怒。当它们走下神坛之后，其实我们发现所谓的“神”也不过是个“人”而已。人非圣贤，孰能无过？我们只是希望“神”们能够知错能改，那才是善莫大焉！

互联网没有神，但是国产RPG的“神”——《仙剑奇侠传》的续作“仙剑四”离我们越来越近了。随着大软的第6次专题报道，发行方寰宇之星也在同一时间透露了一幅重要NPC的图像以及两张场景图。国产游戏的发展步履维艰，当“仙剑四”来临时，每一个热爱游戏的朋友一定要去支持它的正版啊！用我们的微薄之力延续国产游戏的命脉！**（张剑）**

对于想要进入游戏行业的同学，大软上向来不缺乏引导之声。本期的《我该如何进入游戏行业》更是一篇系统的新手入门攻略。在游戏行业发展如火如荼的今日，给盲目热情的人们泼一盆冷水未尝不是件好事。的确，面对社会的普遍不理解，我们更是需要冷静的心态和清晰的目标，需要全面且专业的知识能力积累而不是高等级的账号。正如文中所表达的，做游戏并不是玩游戏。切忌为自己沉迷游戏而荒废学业找借口，这是个值得重视的问题。**（黄罡）**

林晓：2007年第14期的《大众软件》，给你留下的第一印象是什么？请E—mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到相应的稿费。


大众软件网www.popsoft.com.cn重新开张，
大软地盘bbs.popsoft.com.cn等待你的光临


09期125页活动，火热进行中

仙剑奇侠传四 我带着葵的灵魂，走了…… ……

■北京 Jason

再次打开破碎的记忆，拔出被封印的剑。当岁月再次让我和你相遇，我仿佛又回到了那座被遗弃的宫殿前，看到残破不堪的大殿上布满的岁月留下的痕迹。当再次握住你的手时，一切都是那么温馨；一声“哥哥”让我感到温暖，有了你再大的困难也只是一笑。

御剑飞行，踏破红尘，当年的情景再次浮现。敌军已至，姜国已经到了存亡之际，我还在赶制魔剑，希望用魔剑之力拯救国家，而现在只差“室女之血”。我知道你有你的难处，我知道你是怕以后再也见不到我了，所以我并没有怪你。当喊杀声冲进城来，当寒风掠起我的长发，我站在宫殿的一角，俯视着千万的敌人，拔出魔剑，以身护国，这就是宿命。但魔剑的威力不够，当最后一把剑插入我的身体时，我倒在了血泊中，双眼望着宫殿里的你。渐渐地周围的声音越来越小，视线也越来越模糊，我渐渐地失去了知觉。

20年后的今天，当你突然从魔剑里出来，再次认出了我时，我有点不知所措。以前与你的点点滴滴再次浮现在我的眼前。身穿蓝色丝绸的你天生丽质，你总喜欢低着头，默默地跟在我的身后。当我对你笑时，你会格外开心。我们有吵有闹，有喜有悲，你的一切都是那么的无私。当你看见我和雪见在一起时，你只是选择了默默地离开，在客房里收拾着我们的点点滴滴。你在宿命的面前显的是那么的苍白无力。我仰望深邃的天空，孤独地等待着黎明的破晓，在前世和今生之间苦苦地轮回。

龙葵，你永远都是我的好妹妹。虽然你只有灵魂没有身体，但是我依然能清晰地感觉到你。你的每一个拥抱，每一次抚摸，我觉得都是那么的真诚和实在。我真的希望能够再像以前那样把你抱在怀里，闻着你头发上的一丝香气；而你则乖乖地把头贴在我的胸前，聆听着我体内血液的奔腾。这一切仿佛就在昨天，又好像一切是那么的遥不可及，在漫长的岁月中慢慢地被消磨。

我的一个错误选择让我永远地失去了你，我永恒的小葵。当时我觉得一切都是那么的黑暗，当你抱起镇妖剑跳入铸剑炉时，用你那残破不堪的身体换回了镇妖剑的威力。我恨我自己，恨自己的无能，恨自己的失信。作为前世神将飞蓬的我竟然连自己的妹妹也保护不了，还口口声声地说要照顾她一辈子，反而次次都是她来帮助我。小葵，你现在在哪？不要丢下我一个人。早知道现在的离去，又何必当初的相遇。铸剑炉里翻腾的烈火映照出镇妖剑光芒四射，但这火焰看起来又是那么的刺眼，它无情地熔化了我和小葵的前生今世。在轮回中的苦苦等待，只换回了今天的一幕。我不甘心，为什么上天这样地折磨我。我站在铸剑炉旁，双眼痴痴地望着火焰，脑里苦苦地回忆着我和你的点点滴滴。在火光下自己的眼睛是那样的无神，身体是那样的无力。两行泪水不自觉地流了下来，沿着脸颊滴在了镇妖剑上，发出了一声声的脆响，在空旷的铸剑室里回荡，这时我才感到人力的渺小。完成了宿命交给我的任务后，我独自一人挎着镇妖剑，朝着夕阳西下的方向漫漫地走去。孤单、失落的人影在夕阳下缓缓地徘徊。最后人影被压缩得越来越短，渐渐地消失在了夕阳里，带着小葵的灵魂走了，永远地走了……



不一样的TBC！
——《魔兽世界——燃烧的远征》笑话与漫画大征集

中文《魔兽世界》已经走过了两周年的辉煌之路。各位奋战在WoW中的读者，也有很多人经历了700多个有笑有泪的日日夜夜。如今，随着《魔兽世界——燃烧的远征》大幕开启，你也将在TBC的世界里创造新的历史。你是否有关于朋友的故事渴望讲述？你是否有关于Raid的艰辛渴望诉说？现在，你将有机会用一种“特别”的方式与大家分享你的故事！

还记得国外玩家绘制的精美WoW系列漫画吗？还记得原创的《牛乱七八糟历险记》吗？它们是最好的榜样。第九城市将与《大众软件》杂志联合主办“TBC笑话与漫画大征集”活动。你可以用手中的画笔绘制WoW漫画或像在游戏中输入“/笑话”命令一样讲一个原创的WoW笑话。我们将不定期刊登其中的优秀作品，并奖励由第九城市官方提供的WoW周边产品！

活动细则

1.漫画表现形式不限！你可以任何形式绘制WoW漫画（我们推荐单幅或四格），要求内容必须与TBC的游戏内容有关。画风活泼，有明确主题。

2.笑话投稿应以100～300字为宜，要求内容必须与TBC的游戏内容有关，短小精悍、言语幽默（可参考游戏中“/笑话”之后的范例）。

3.征集时间：7月15日～8月15日。


奖品

4.信件来稿请寄：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦512室 林晓 收，邮编：100036；E-mail请至linxiao@popsoft.com.cn。信封正面或E-mail标题中请注明“TBC活动”字样。

活动奖励

优胜奖2名，奖励《魔兽世界》主题马克华菲T恤1件、无线耳机1副。

参与奖6名，各奖励《魔兽世界》30元充值卡2张。

08期获奖公告

答游戏问题，赢取优秀游戏

获奖者

天津 朱俊君　湖南 谢之峰　四川 秦国强　河南 燕 路　北京 任 远　四川 徐 靖
河北 王保科　云南 林森茂　山东 姜毅坚　浙江 周 全

火眼晶晶认门派问题答案

1.玄女传道窥天机
武器：单刀副手盾牌 —— **B.天机营**

2.力拔山兮气盖世
武器：长柄刀或双锤 —— **A.荒火教**

3.鸿钧一气化三清
武器：法剑 —— **D.太虚观**

4.斩妖除魔天地间
武器：长剑 —— **C.奕剑听雨阁**

5.针药岐黄济世心
武器：金针 —— **E.冰心堂**

6.弯弓捻羽逐九日
武器：长弓 —— **G.翎羽山庄**

7.夜魅幽影鬼神惊
武器：双短剑 —— **F.魍魉**

8.天地万法神通明
武器：仙杖 —— **H.云麓仙居**

获奖者

幸运奖 奖品为清华紫光U盘1个

四川 何一波　辽宁 杨 易　河南 陈俊华
甘肃 徐朝晖　江苏 魏 英　山西 周 霖

幸运玩家 奖品为网易表情包子1个

孙 烊	齐爱华	李 寅	赵 欣
黎洛阳	王 斌	梅盛盛	马 杰
陶壮俊	蒲东鹏	肖 杰	虞 震
周诗杰	胡 鑫	赵 超	刘纯根
陈 岳	李 涛	孔张哲	王 博
袁 满	赵 磊	张鹏飞	刘国强
陈 宁	陆建强	宋胜东	白洁梅
徐晓辉	李明昊	林 静	胡松青
郭 芳	郑成龙	龚 亮	梁天奇
刘海涛	陈 星	曾飞宇	李 华



软件新秀的三座大山

■ 晶合实验室 星尘

作为一名软件栏目的编辑，每次有读者来询问什么软件好的时候，几乎都离不开排行榜上的这些名字。没错，这些软件都是经过时间和用户考验的，至少在某个方面获得了用户的肯定。不过，再好的东西看多了也会产生审美疲劳。其实，除了榜单上的这些，还有不少优秀的软件。因此本人在推荐了这些“经典”软件后，还会另外推荐一些虽然不那么有名但同样好用的软件。

其实就电脑硬件和数码产品的购买来说，情况亦是如此多数用户选择这些软件一般有两种原因：一是交流型软件，最典型是IM，用的人越多，新用户选择的可能性越大，这就是QQ在国内一家独大的原因之一，抢在其他IM软件之前占领了市场。别人都用了，你不用怎么与他人联系？不管你喜不喜欢，都会使用。作为软件编辑，我也只能说，对于这些我们没有选择。QQ、MSN Live Messenger目前是最常用的，而且后者是仗着微软出品以及在国外的庞大用户群才能挤进国内市场，否则QQ是不会给它机会的。至于后来出现的IM，例如网易泡泡、飞信等，也不是说不存在后来居上的可能性。但泡泡和飞信都是靠着免费短信才勉强赢得少量用户，可以说基本是贴钱买用户，要想后来居上，实在不易。至于像WPS、Open Office等软件，要想赢得用户，首先要兼容已经有庞大用户群的Microsoft Office的各种文件格式，而专利的存在使得这些软件进退两难。因此，限制新软件发展的第一座大山：用户数量造成的恶性循环。

另一类是单体的辅助类工具。这类软件没有沟通问题，对用户来说当然是想用哪款就用哪款了。那么用户会选什么样的软件呢？看看榜单上，虽然英文词不少，但却只有5款软件是非国产，只占25%。其中Windows Media Player是傍着微软这个巨人，WinRAR和Real Player则是找不到其他相应的国产软件，此外的都是国产软件。这说明国内的软件都很优秀么？我看未必。无论在研发、推广还是用户体验时，本地软件都有着很大的优势。优化软件TuneUp Utilities在国际上可是有名的，但是在国内基本上处于销声匿迹；卡巴斯基杀毒软件虽然名声在外，但仍未能列入榜单。连已经有基础的软件都很难进入，更何况新秀呢。因此，现在微软、Google及其他软件厂商都非常重视本地化，在研发时注重当地用户的习惯和语言，推广时结合当地媒体。由此可见，限制新软件发展的第二座大山：与国际化大趋势相对的软件的本地化。

那么，存在不存在没有用户群问题、本地化完美的软件呢？Windows系列系统应该说问题不大吧，但是Vista出来的时候，很多人都在奇怪为什么不提供关机按钮。“连关机都不能，那是什么垃圾系统？”这就是习惯的力量。当用户习惯了“开始”按钮里一眼可见的关机按钮之后，就不会注意或者很难接受关机按钮被隐藏的设置了。而Office 2007以按钮代替菜单的新特性，虽然称赞的人不少，但都不无担心地表示“需要用户重新去习惯”这一点容易受到用户的抵制。至于很多人声讨WPS、Open Office模仿了Microsoft Office的软件界面，其实这也是不得已而为之。对于这些小众的软件来讲，要使用户容易上手，就要设计得符合用户一贯的使用习惯，才能取悦于大众型软件的用户。好在微软并未在这方面大做文章，反而慷慨表示说这是对微软界面设计的认同——实际上是对习惯力量的认同。因此新软件在设计时就已经面临两难：不参考老软件的设计，用户使用会不习惯，老软件的功能必须有；参考老软件的设计吧，用户又会认为没新意、抄袭，甚至连微软开发新系统时，也不得不注意在符合用户习惯的基础上进行创新。不难看出，限制新软件发展的第三座大山：用户的使用习惯。

发现说了这么多，基本上与榜单没有太大关系。最后列举一些可以替代上榜软件的例子吧：紫光华宇拼音输入法、微软拼音输入法都非常不错，当然还有Google拼音和搜狗这两个冤家；《金山快译》和《金山词霸》虽好，但《Dr.eye译典通》几乎算得上一个顶两了；虚拟光驱Daemon Tools既小巧，兼容性又好……至于更多的好软件，请关注“实用软件”栏目。

TOP TEN

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。



名次	软件名称	下载次数
1	金山快译2007	429 112
2	紫光华宇拼音输入法V6 Beta2	372 340
3	新浪UC 2006 Build 0110正式版	368 456
4	同花顺证券行情分析软件2007 4.40.10	346 760
5	Thunder（迅雷）5.6.3.307	323 120
6	nEO iMAGING光影魔术手简体中文版0.24	255 424
7	BitComet0.89	218 760
8	Windows Media Player 11简体中文版正式版11.0 0115	200 608
9	BitSpirit（比特精灵）简体中文版3.2.2.215正式版	188 376
10	Windows Live Messenger简体中文版8.1 Build 0178	142 648

热门软件排行榜

（本榜所列软件版本号截止2007年6月16日）

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
瑞星杀毒软件	2007	1	3 013	↑	北京瑞星公司
金山词霸	2007	2	2 881	↑	金山公司
Windows优化大师	7.7Build7.3	3	2 854	↓	鲁锦
金山毒霸	2007	4	2 830	↓	金山公司
超级兔子魔法设置	7.96	5	2 477	↓	蔡旋
木马克星（iparmor）	v2007.51	6	2 185	↓	罗建斌
BitComet	0.89	7	2 160	↓	RnySmile
天网防火墙Athena2006	v3.0	8	2 091	↓	众达天网技术有限公司
紫光华宇拼音输入法	V6 Beta2	9	2 074	↓	北京紫光华宇软件股份有限公司
金山游侠	V	10	2 011	↓	金山公司
金山快译	2007	11	1 999	↓	金山公司
Real Player	10.6中文版	12	1 952	↓	RealNetworks
Media Player Classic	6.4.9.0	13	1 923	↓	Guliverkli
WinRAR	3.62	14	1 877	○	Eugene Roshal
新浪UC	v2006	15	1 814	○	新浪UC
Windows Media Player	11	16	1 787	○	Microsoft
Maxthon	2.0 Beta2	17	1 689	↑	MySoft Technology
暴风影音	2007 v7.02	18	1 457	↑	暴风网际科技有限公司
网际快车	1.81	19	1 345	↑	JetCar软件工作室
虚拟光驱	7.12	20	1 078	↓	东石软件公司



汇聚百万玩家

艾泽拉斯国家地理（NGAcn.com）成立于2002年底，是中国大陆地区最早致力于WoW咨询服务的《魔兽世界》专题站点，四年来，NGAcn.com一直保持着严谨的制作态度，是目前国内最大的《魔兽世界》玩家站点社区。

我们拥有每天40万独立IP、500万PageView的访问量；论坛注册人数超过470,000人，同时在线人数超过5000人，目前在Alexa全球网站排名中的名次已经高达900名。

广告垂询电话：010—88148203

E—mail:nga@popsoft.com.cn

专业的魔兽世界中文社区

HTTP://WWW.NGACN.COM

邮发代号：82—726
零售价：￥5.00元
刊号：ISSN1007—0060 CN11—3751/TN